

FASCICULE D'UTILISATION DU LOGICIEL DE GESTION CONCOURS



GESTION CONCOURS

FEDERATION FRANCAISE DE PETANQUE ET JEU PROVENCAL

Version 2010_3_1

SOMMAIRE

1. Téléchargement

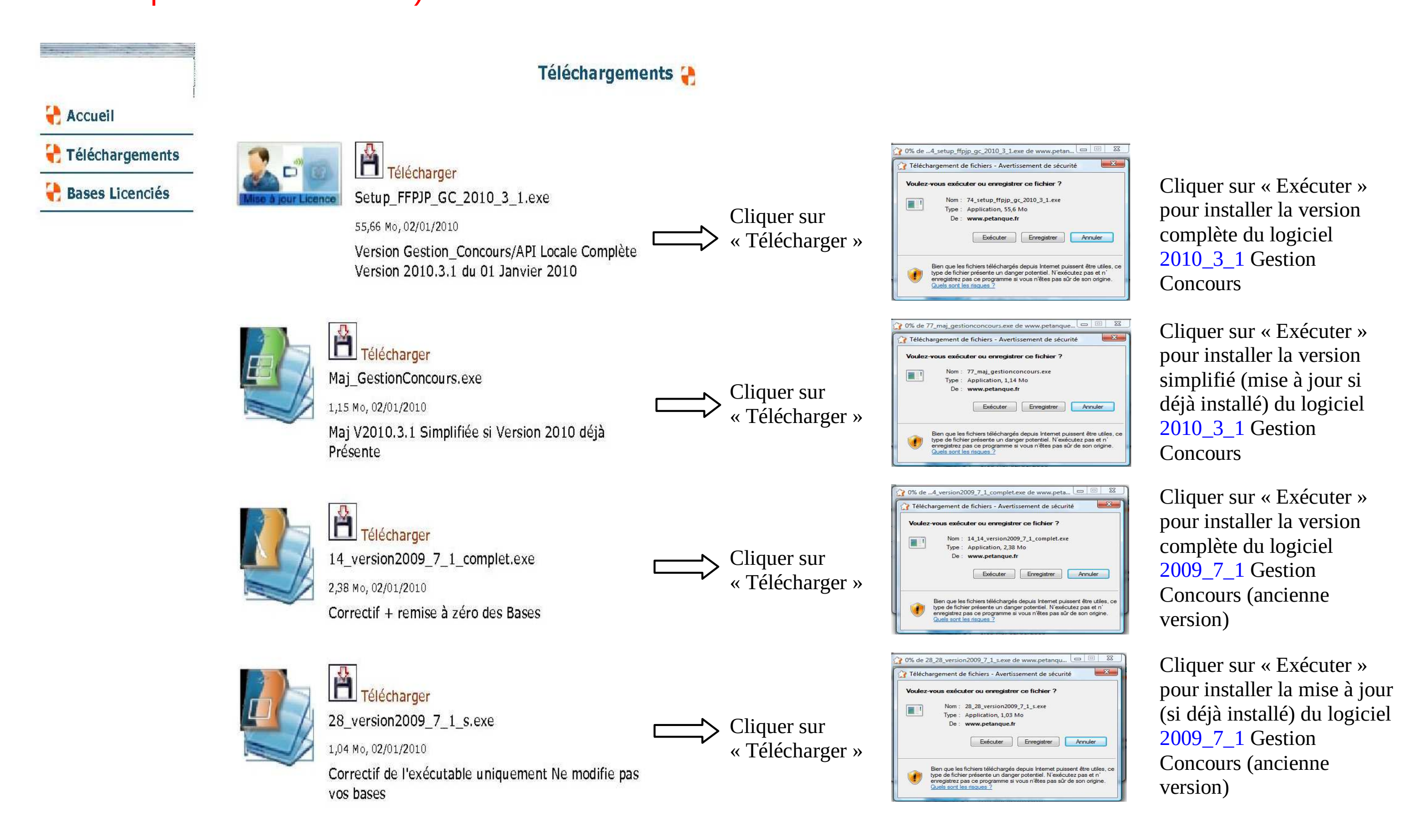
Pour bien démarrer, il faut installer le logiciel en allant sur internet à l'adresse suivante :
Aller sur l'adresse suivante : http://www.petanque.fr/~gestconcours//

L'écran ci-dessous s'affiche :



- 1 - Sous menu « Téléchargements »

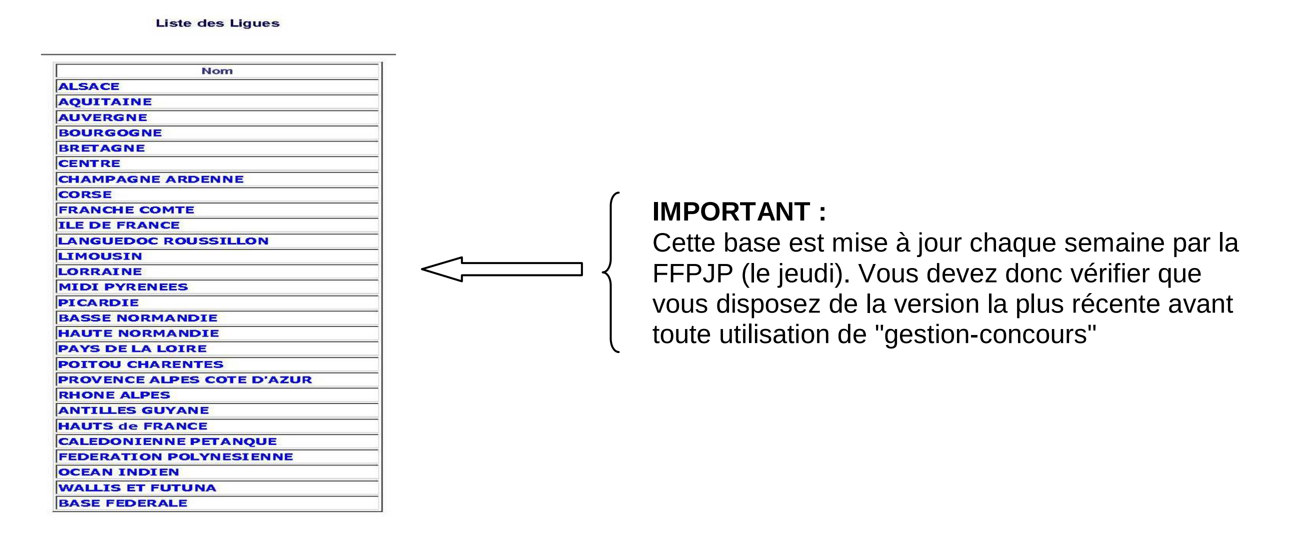
Très important : avant d'installer une version 2010, il faut obligatoirement désinstaller de l'ordinateur toute version antérieure de gestion-concours ainsi que l'application locale et le driver (par suppression de programmes dans le panneau de configuration et par suppression des répertoires dans l'explorateur Windows)



Remarque : le premier téléchargement est toujours la version complète la plus récente et le deuxième la mise à jour la plus récente.Les autres téléchargements ayant trait à d'anciennes versions qu'il serait opportun de remplacer par les nouvelles.

- 2 - Sous menu « Bases Licenciés »

A l'ouverture, apparition de l'écran ci-dessous



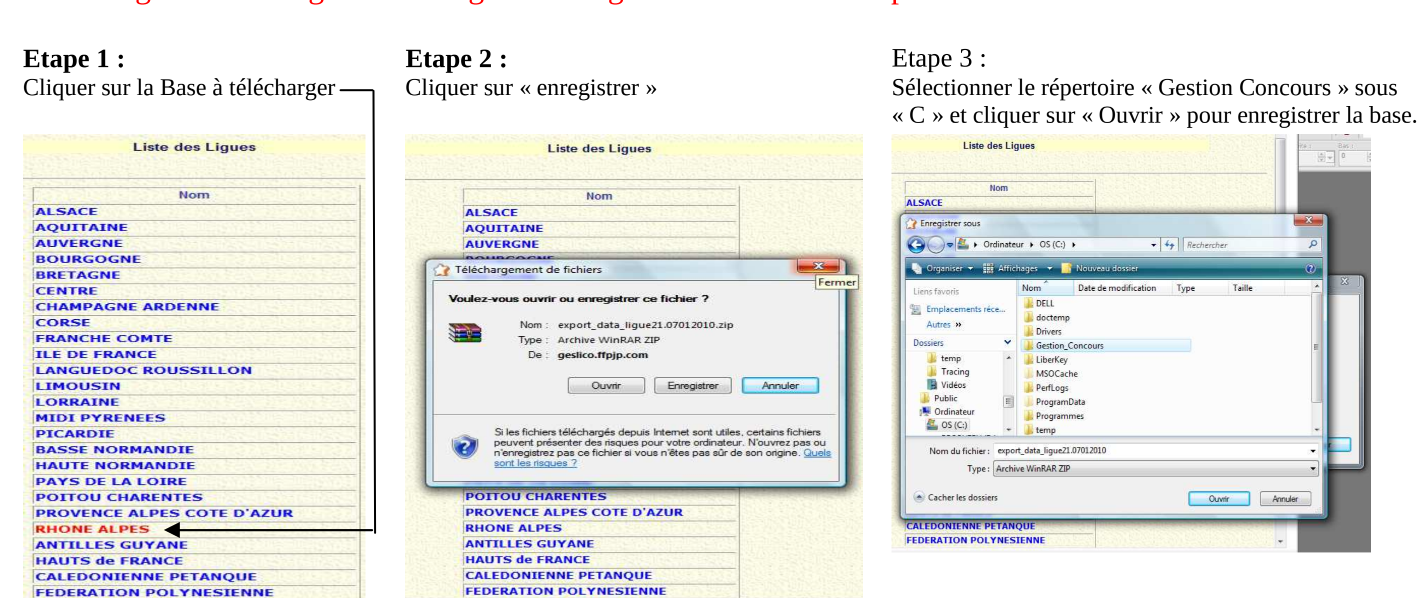
IMPORTANT :
Cette base est mise à jour chaque semaine par la FFPJP (le jeudi). Vous devez donc vérifier que vous disposez de la version la plus récente avant toute utilisation de "gestion-concours"

Télécharger la base Ligue et l'enregistrer obligatoirement dans le répertoire « Gestion Concours »

Etape 1 :
Cliquer sur la Base à télécharger

Etape 2 :
Cliquer sur « enregistrer »

Etape 3 :
Sélectionner le répertoire « Gestion Concours » sous « C » et cliquer sur « Ouvrir » pour enregistrer la base.

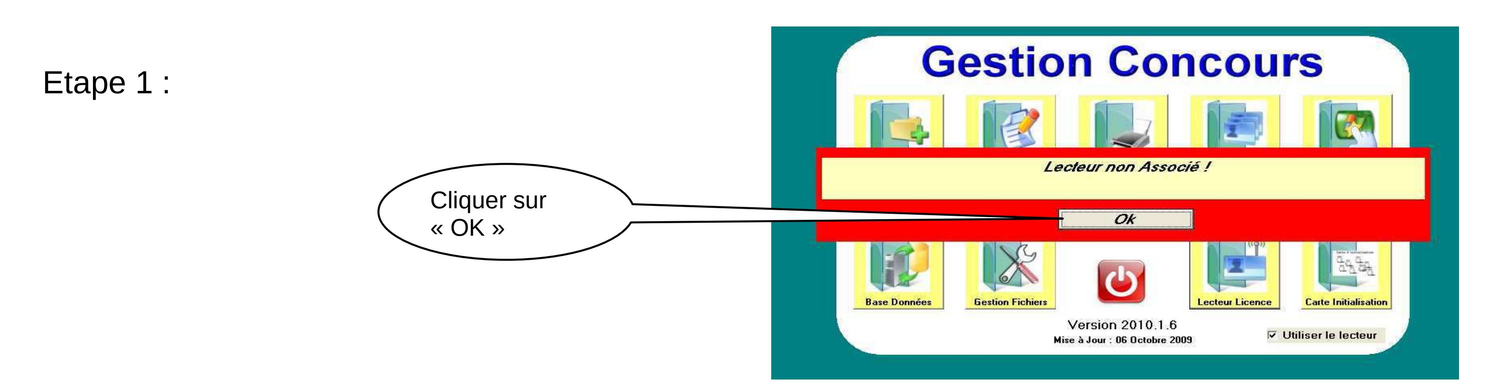


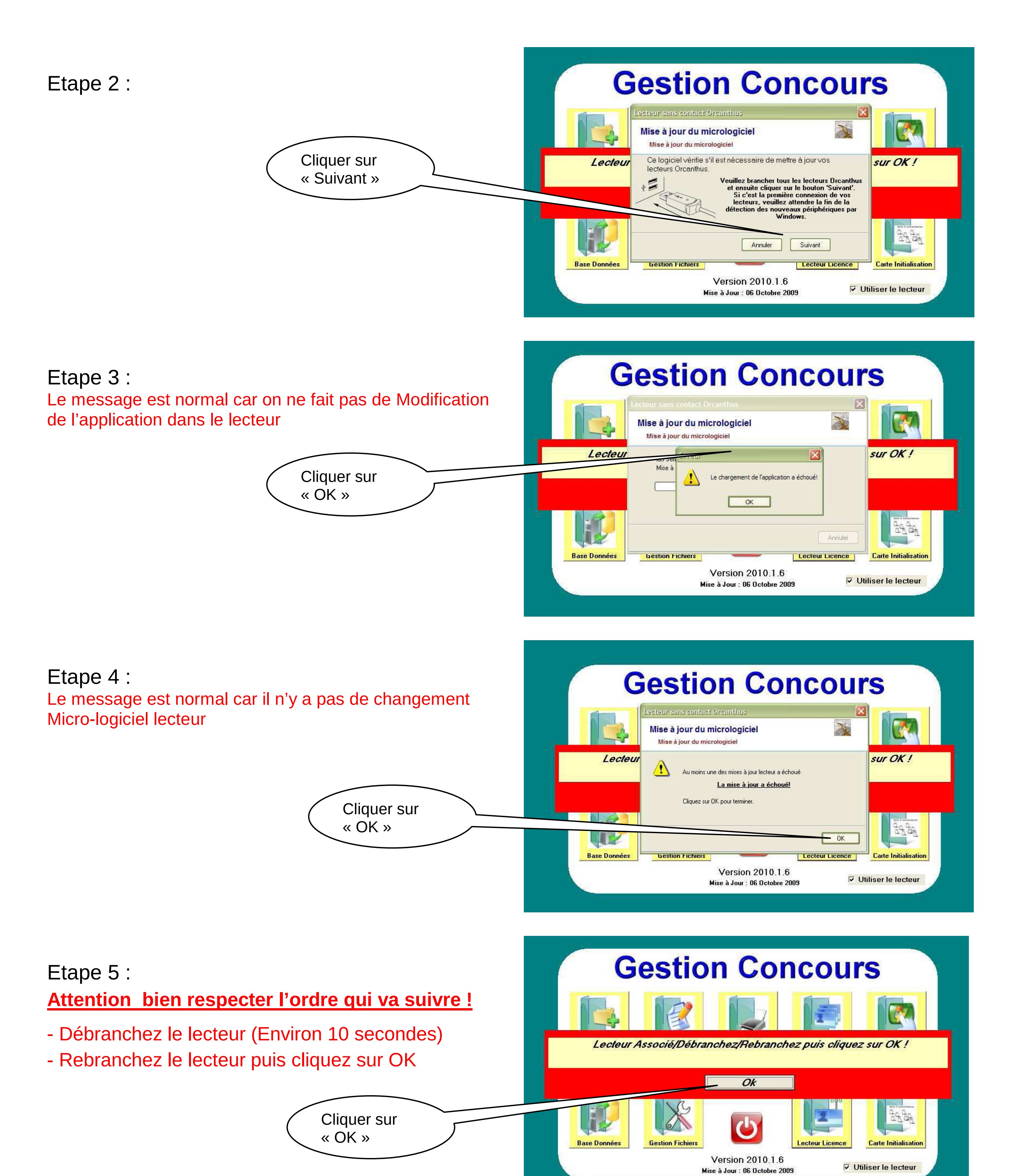
- 3 – Association lecteur

<u>IMPORTANT :</u> Le N° de série du lecteur est inscrit dans la base de registre lors de son installation.

Procédure à suivre si vous en branchez un autre par la suite et pour qu'il soit reconnu :

Etape 1 :

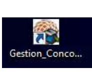




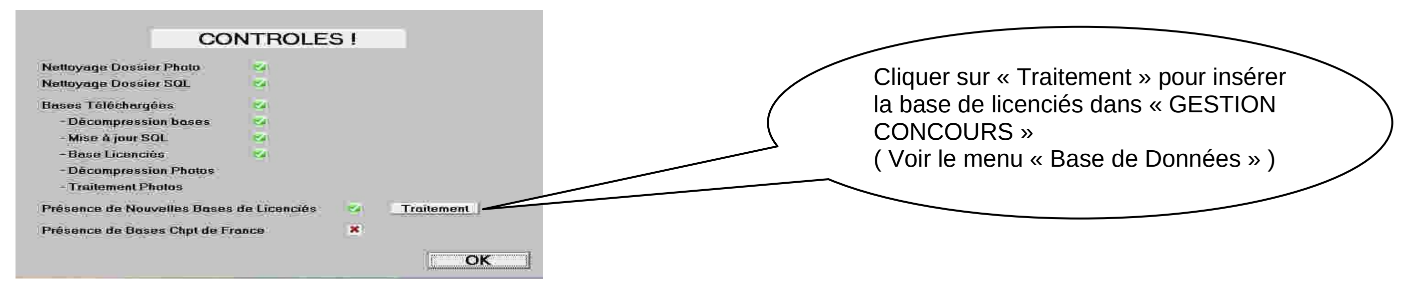
Votre lecteur sera reconnu et associé

Si aucun lecteur n'a jamais été branché sur le PC : Veuillez réinstaller Gestion_Concours

2. Ouverture du Programme – Page « CONTROLE »

Pour ouvrir le programme cliquer sur l'icône 

A l'ouverture, apparition de l'écran ci-dessous

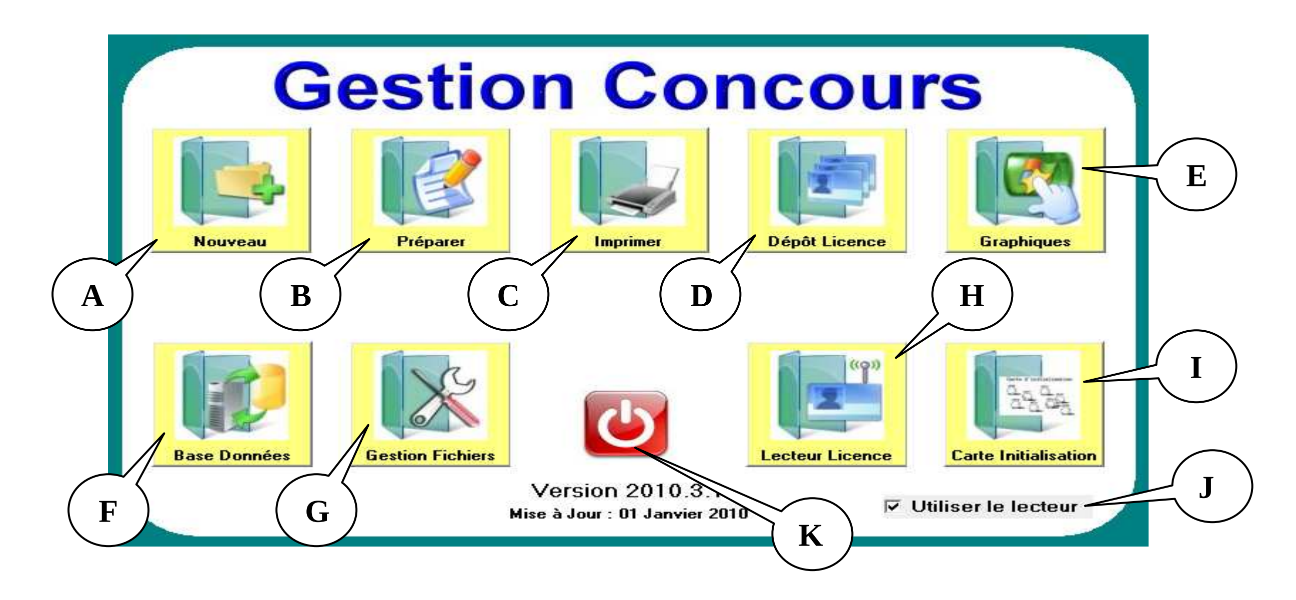


Cliquer sur « OK » dans la fenêtre CONTROLES



- Choisir l'utilisation du lecteur pour entrer dans GESTION CONCOURS

Le menu de « Gestion Concours »



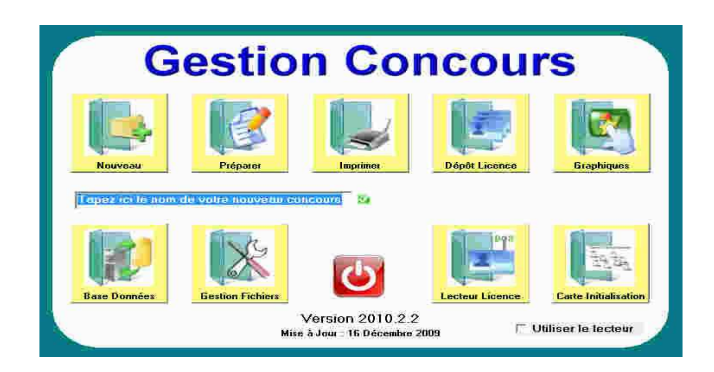
A : Création d'un concours
B : Préparation d'un concours
C : Impression des documents relatifs au concours
D : Dépôt de licences (vérification) avant le concours
E : Gestion du graphique pendant le concours
F : Gestion bases des licenciés (téléchargement)
G : Archivage ou Suppression des fichiers de concours
H : Mise à jour des licences et certificats médicaux
I : Validation des cartes d'initialisation pour mode autonome
J : Utilisation du lecteur de licences si case cochée
K : Sortir du logiciel Gestion Concours

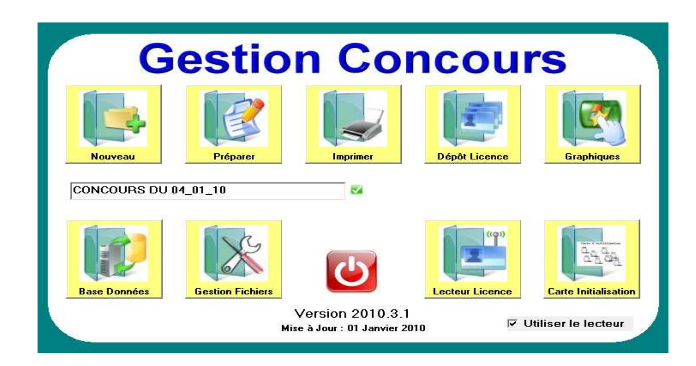
A. Le Menu = Nouveau Concours 

C'est la première opération à effectuer pour créer et gérer un concours. Vous ne pouvez pas nommer un nouveau concours avec un nom de concours déjà existant

Un message vous signalera cette anomalie

En cliquant sur « Nouveau » vous obtenez l'écran suivant :





Ne pas confondre le nom du Concours et le titre du concours qui lui sert surtout pour les impressions.
Pour une question de comptabilité avec les différentes versions de WINDOWS.

Tous les caractères ne sont pas autorisés.

<u>Les Caractères Autorisés sont :</u>

- L'Alphanumérique (Lettres et Chiffres),
- L'Espace,
- Le Souligné (8 du clavier).

Exemple de NOM de Concours :

National METZ 2008 (Autorisé)
National_Metz_2008 (Autorisé)

National-Metz-2008 (Non Autorisé à cause du signe -).
National/Metz/2008 (Non autorisé à cause du signe /).

Un message vous signalera cette anomalie

B. Le Menu = Préparer un concours 

Lors de la préparation d'un concours pour la première fois il vous sera demandé un fichier club pour l'insérer dans (19)
Il en existe 2 d'origine :

- Le premier vierge (TypeClb) où seul le N.H. (Non Homogène) apparaît
- et un autre spécifique à la FFPJP (ffpjp), il sert pour les tirages des championnat de France.

Pour créer vos fichiers clubs perso voir « Fichiers Club et Protection »

En cliquant sur « Préparer » vous obtenez l'écran suivant :

1ere opération
Mettre le fichier en surbrillance

2eme opération
Cliquez ici sur ouvrir

1ere opération
Mettre le fichier en surbrillance

2eme opération
Cliquez ici sur ouvrir

Vous choisissez votre fichier club en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

Description de chaque zone de la page de préparation d'un concours

Bulle 1 = Libellé Titre pour les impressions :

Par défaut le titre est celui du nom du Concours, vous pouvez le changer à votre guise tous les caractères sont autorisés. C'est ce titre qui sera imprimé et non le nom du concours.

Bulle 2 = Libellé du nombre d'équipe :

Indique le nombre d'équipe de votre concours ; **il est mis à jour automatiquement**

Bulle 3 = Les types de concours :

Vous choisissez votre type de concours (Contrôle de Licence)

Bulle 4 = Numérotation des équipes :

Permet de changer le début de numérotation des équipes :

Exemple : vous avez le même jour 3 Championnats Jeunes (JUNIOR-CADET-MINIMES)

Pour le premier Championnat vous débutez la numérotation d'équipe à 1 et les terrains à 1

Pour le deuxième Championnat vous débutez la numérotation d'équipe à 101 et les terrains à 51

Pour le Troisième Championnat vous débutez la numérotation d'équipe à 201 et les terrains à 101

Ce qui évite les erreurs d'appel à la table de marque (il n'y aura qu'une seule équipe 1 et un seul terrain 1)

Bulle 5 = La catégorie des concours :

Vous choisissez la catégorie de votre concours (Contrôle Licence)

Bulle 6 = Numérotation des terrains :

Permet de changer le début de numérotation des terrains :

Exemple : voir l'exemple de la bulle 4

Bulle 7 = Equipes homogènes ou non homogènes :

Vous choisissez entre les trois critères (Contrôle licence)

Le Critère France : Vérification Homogénéité - 1 Seul Muté Hors Comité - 1 Seul Etranger

Bulle 8 = Le type de participants à votre concours :

Vous choisissez entre les quatre critères

Les Bulles 3, 5, 7, 8 ne sont utiles que pour le Lecteur de Licences

Bulle 9 = Les terrains disponibles :

Ce paramètre sert surtout dans la gestion Graphique si vous gérez les terrains libres. Lors de la sauvegarde, si le paramètre n'est pas modifié il vous le mettra à nombre d'équipe / 2

Bulle 10 = Barre de navigation :

Permet de se déplacer dans la base des équipes déjà inscrites pour faire des modifications.

Le bouton Début vous ramènera à l'équipe 1, le bouton fin à la dernière.

Les petites flèches à gauche et à droite vous permettent de vous déplacer d'une équipe avant ou après.

En cliquant avant ou après le curseur vous vous déplacerez de 10 en 10

En cliquant sur N° vous pouvez aller directement à une équipe précise

Bulle 11 = Libellé Numéro d'équipe :

C'est l'équipe en cours de traitement

Bulle 12 = Libellé Club :

Vous indique le club de l'équipe qui sera utilisé (N.H. indique une équipe non homogène)

Bulles 13 – 14 – 15 – 16 = Informations de l'équipe :

Correspondent aux données joueurs composant l'équipe (Comité / N°Licence / Nom Prénom / Club)

Elles sont toutes facultatives.

Vous voulez faire un tirage aléatoire de 100 équipes sans protection il suffit de choisir N.H. pour la première équipe et d'appuyer sur Ajouter (20) pour obtenir 100 équipes.

Si vous l'utilisez sans base de données vous pouvez remplir les cases manuellement et choisir le club de l'équipe dans la zone (19)

Si le club n'existe pas, vous pouvez le rajouter par le bouton Ajouter Club (18) (Voir Fichier Club et Protection)

Le Logiciel est aussi utilisable avec une base de données Fédérale. (Voir Base de Données)

Dans ce cas il suffit de taper le N° de Licence dan s la case correspondante (14) et toutes les infos seront affichées automatiquement.

La case 15 a une particularité : vous connaissez le nom mais pas le N° de Licence, il suffit de taper le nom ou une partie et appuyer sur <<Entrer>> ou double clic pour obtenir une liste de correspondance

(Exemple vous chercher un DUPOND : Tapez juste DUP et <<ENTRER>> vous obtiendrez la liste des licenciés de votre base de données qui commence par DUP. Il suffira de le choisir dans la liste par double clic pour remplir les infos.

Bulle 17 = Fichier Protection :

Permet de voir la protection Voir Fichier Protection

Bulle 18 = Ajouter Clubs :

Pour rajouter un club dans la liste **(vérification si le club existe)**

Bulle 19 = Zone Clubs :

Cette zone affiche la liste des clubs pour l'équipe

Bulle 20 = Recherche Clubs :

Zone de recherche dans la liste des Clubs (19)

Bulle 21 = Recherche loupe :

Permet de rechercher un joueur inscrit.

Bulle 22 = Supprimer :

Permet de supprimer l'équipe affichée

Bulle 23 = Insérer Avant :

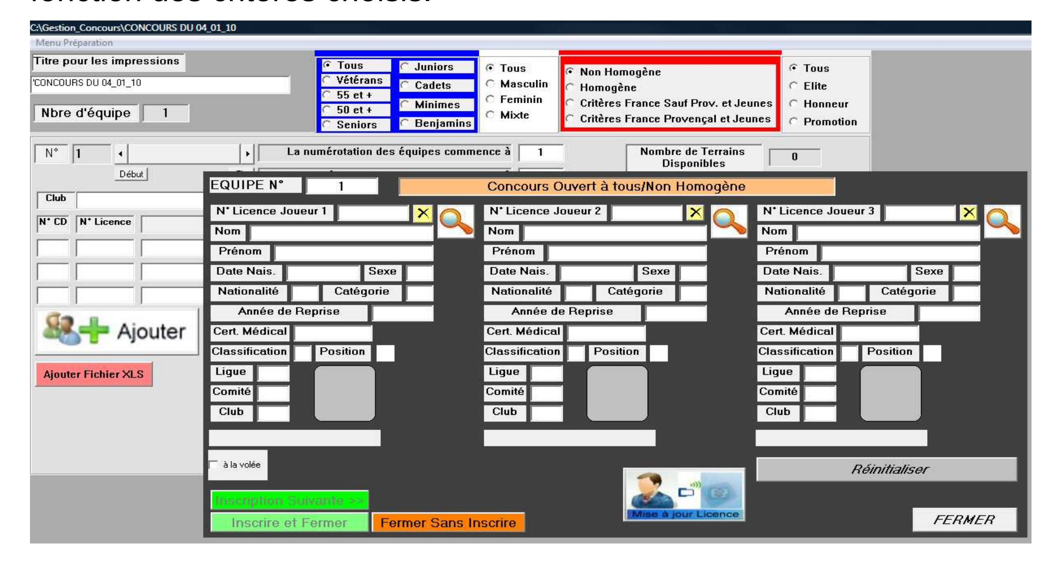
Permet d'insérer une équipe avant celle affichée

Bulle 24 = Tirage déjà effectué :

Elle vous signale si le tirage est effectué ou pas. Une fois que vous avez saisi toutes vos équipes, vous pouvez effectuer le tirage en allant dans le menu **« Menu préparation »** et vous cliquez sur **« effectuer les tirages ».** Un message vous demande **« êtes-vous sûr »**, vous répondez **« oui »** et le tirage est effectué. Le pavé **« tirage effectué »** apparaît en vert. Si vous voulez annuler le tirage, il faut double cliquer dans cette zone pour quelle passe en Couleur Rouge et quitter la préparation et la rouvrir. Faites vos modifications et refaites le tirage.

Bulle 25 = Inscription lecteur :

Permet l'inscription avec le nouveau lecteur Licence ou inscription manuellement en remplissant comme 13-14-15-16 (utilise les infos de la base fédérale). Sur cet écran un contrôle est effectué en fonction des critères choisis.



Bulle 26 = Ajouter une nouvelle équipe :

Pour rajouter une équipe

Bulle 27 = Ajouter des fichiers xls (Excel) :

Permet de rajouter une base Excel
Il faut que ce fichier soit au format de Liste_Specifique.xls qui ce trouve dans le répertoire « c:\Gestion_Concours »

Menus complémentaires.

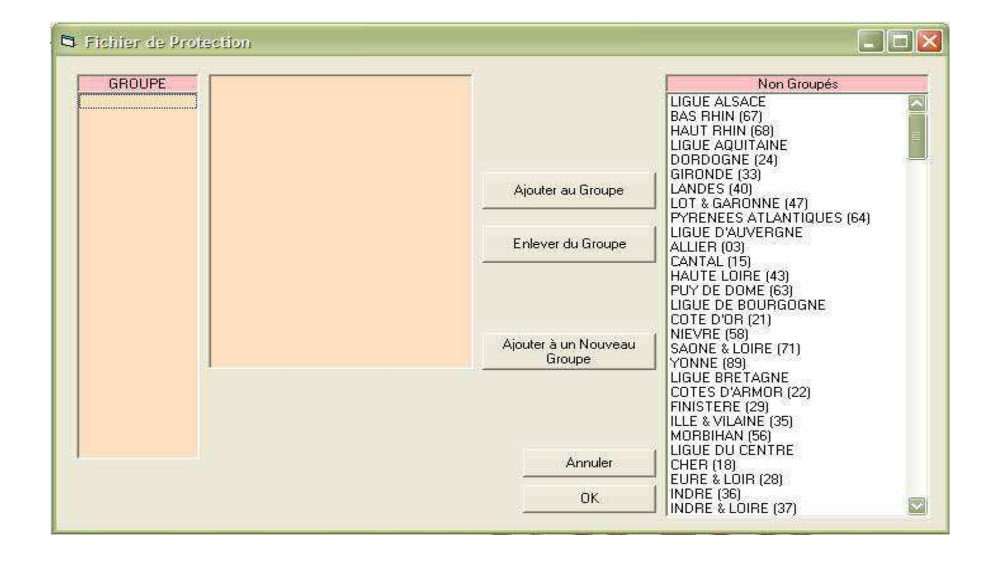
Fichier Protections

La protection se fait à 2 Niveaux.

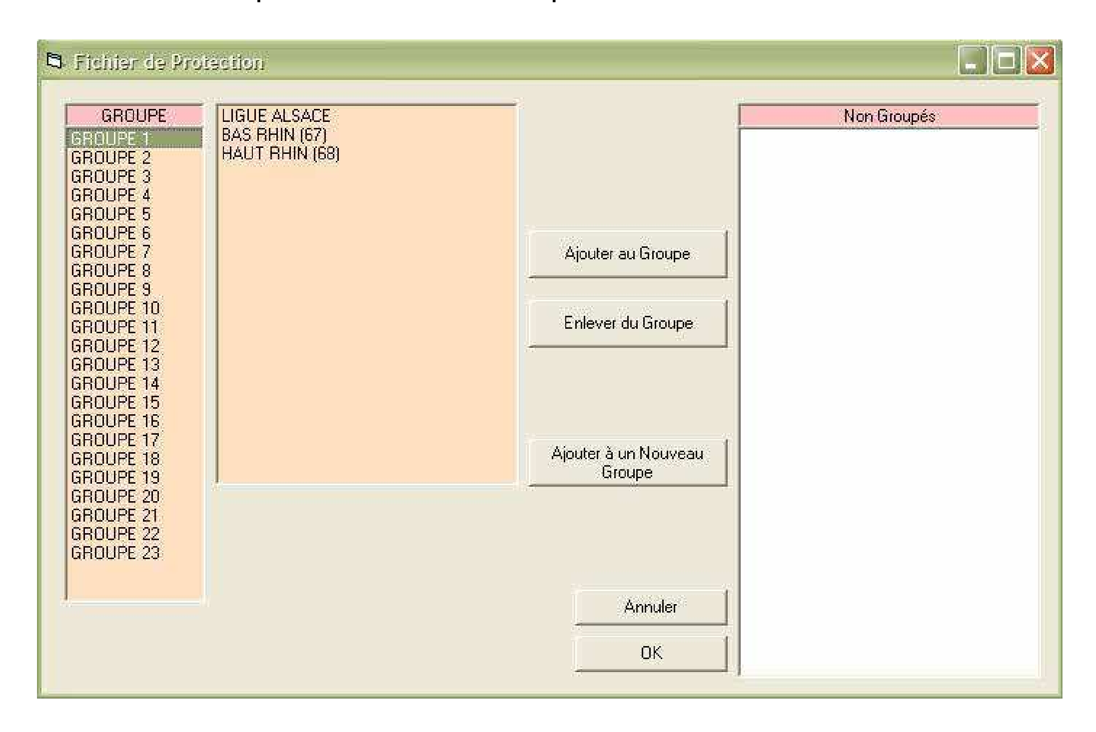
La première de ligne à ligne c'est à dire que 2 équipes de la même ligne (ou club) ne peuvent se rencontrer, pour cela il suffit juste de cocher la case Protection.

Dans le fichier de protection ils doivent être non Groupés.
Dans le cas ci dessous il n'y a pas de Groupe donc Ligue Alsace ne peut pas tomber contre Ligue Alsace (Niveau 1)

Mais peut par contre tomber contre Bas Rhin et le Haut Rhin et tous les Autres.



Or je voudrais une protection de Niveau 2 c'est à dire Protéger la Ligue d'Alsace et ces départements (Bas et Haut Rhin). Donc je sélectionne la Ligue ALSACE, je l'ajoute à un nouveau groupe et j'y ajoute Le Bas et le Haut Rhin pour obtenir un Groupe.



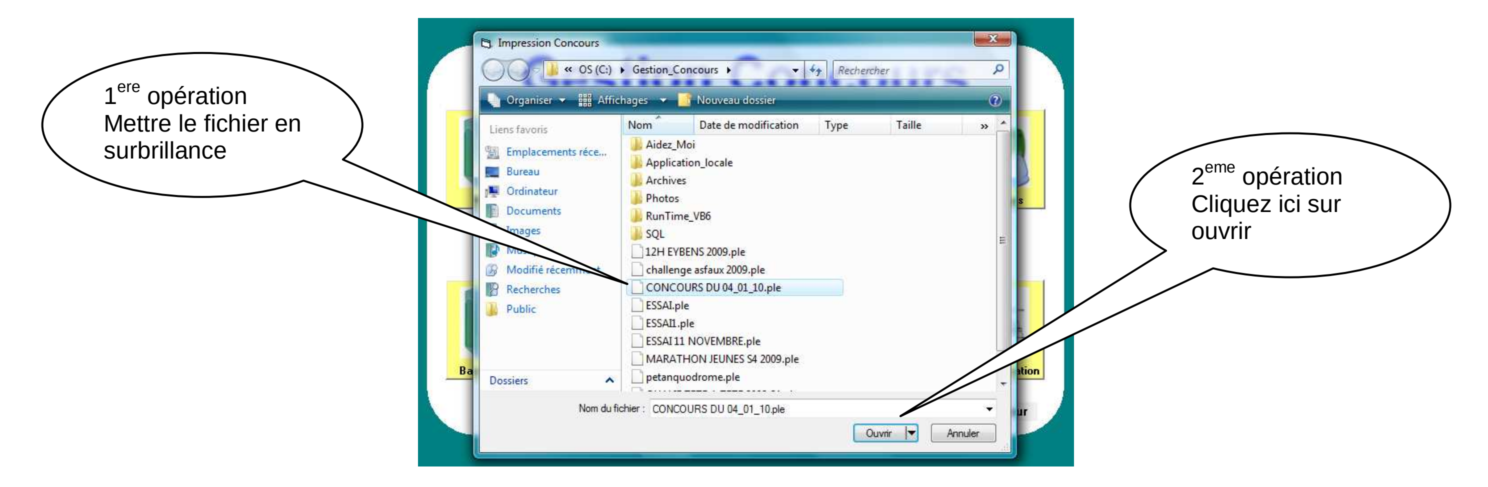
Je viens de créer une protection de 2ème Niveau où l'Alsace, le Haut-Rhin et le Bas-Rhin (Groupe 1) ne peuvent se rencontrer au premier tour ou dans les poules.

Chaque Groupe Contient Une Ligue avec ses Départements (Protection FFPJP)

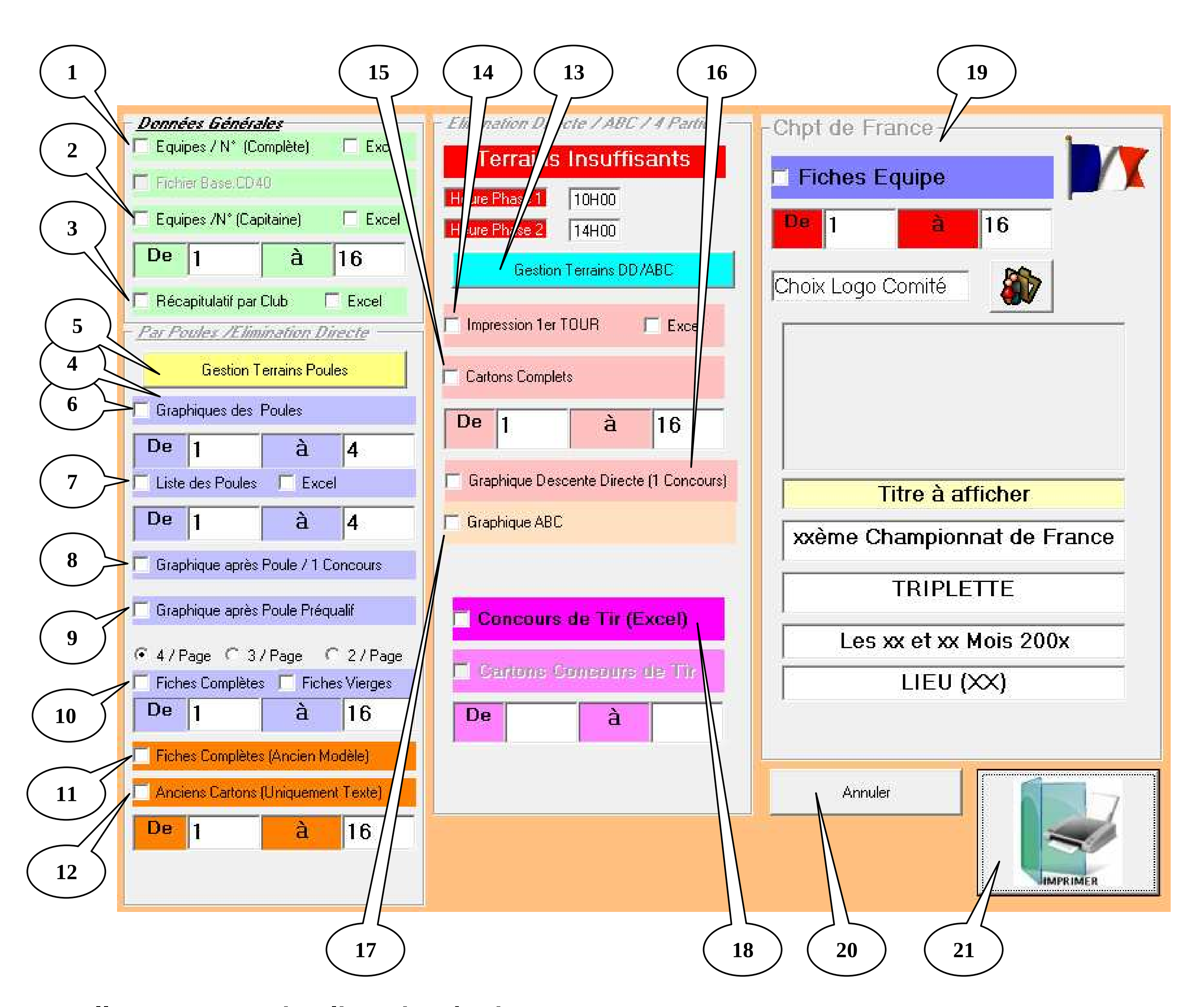
C. Le Menu = Imprimer



C'est par ce menu que vous pouvez imprimer tous les documents relatif au concours sélectionné. En cliquant sur « imprimer » vous obtenez l'écran suivant pour sélectionner le concours:



Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



<u>Bulle 1 = Impression liste des équipes</u> :

En cochant la case « Equipes / N°(Complète) » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes par ordre croissant.
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes par ordre croissant (ce document peut être re-travaillé).

<u>Bulle 2 = Impression liste des capitaine/équipes</u> :

En cochant la case « Equipes / N°(Capitaine) » permet d'imprimer uniquement la liste des capitaines par ordre croissant.
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des capitaines par ordre croissant (ce document peut être re-travaillé).

<u>Bulle 3 = Impression liste des équipes / clubs</u>:

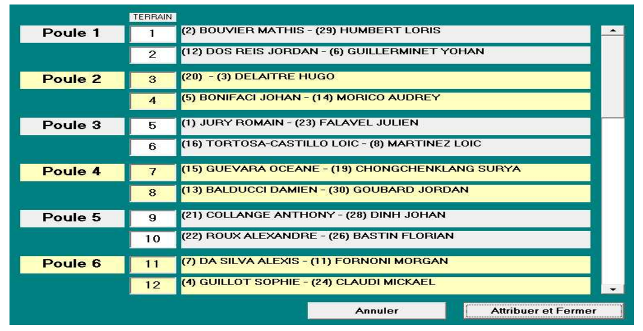
En cochant la case « Récapitulatif par Club » permet d'imprimer uniquement la liste des équipes classés par clubs.
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des équipes classés par clubs (ce document peut être retravaillé).

<u>Bulle 4 = Gestion Terrains Poules</u> :

Permet de modifier l'affectation des terrains.

<u>Bulle 5 = Gestion Terrain Poules</u> <u>:</u>

Permet de modifier l'affectation des terrains après le tirage.



<u>Bulle 6 = Impression graphiques des poules</u> <u>:</u>

Imprime le graphique des poules pour un suivi manuel.

<u>Bulle 7 = Impression liste des poules</u> <u>:</u>

En cochant la case « Liste des Poules » permet d'imprimer uniquement la liste des poules.
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel de la liste des poules (ce document peut être retravaillé).

<u>Bulle 8 = Impression graphique après poules</u> <u>:</u>

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel du concours.

<u>Bulle 9 = Impression graphique après poules pour concours préqualificatif</u> <u>:</u>

Imprime le graphique après les poules pour un suivi manuel d'un concours préqualificatif.

<u>Bulle 10 = Impression des fiches de suivi de poules</u> <u>:</u>

Imprime les fiches de suivi de poules complètes (renseignées en fonction du tirage informatique) ou vierges (non renseignées).
En sélectionnant les coches « 4/Pages » ou « 3/Pages » ou « 2/Pages » permet de paramétrer le nombre de fiches par feuille d'impression.

<u>Bulle 11 = Impression des fiches de suivi de poules (Anciens modèles)</u> <u>:</u>

Idem 9

<u>Bulle 12 = Impression des Anciens cartons</u> <u>:</u>

Idem 9

<u>Bulle 13 = Gestion Terrains concours Elimination Directe ou ABC</u> <u>:</u>

Idem 4

<u>Bulle 14 = Impression du 1er tour concours Elimination Directe ou ABC</u> <u>:</u>

En cochant la case « Impression 1er TOUR » permet d'imprimer uniquement le tirage du 1er tour.
En cochant la case « Excel » permet de générer le fichier Excel du tirage du 1er tour (ce document peut être retravaillé).

<u>Bulle 15 = Impression des cartons concours Elimination Directe ou ABC</u>:

Imprime les fiches de suivi (renseignées en fonction du tirage informatique)

<u>Bulle 16 = Impression graphique concours descente directe</u> <u>:</u>

Imprime le graphique pour un suivi manuel du concours.

<u>Bulle 17 = Impression graphique concours ABC</u> :

Imprime les graphiques pour un suivi manuel du concours ABC.

<u>Bulle 18 = Impression graphique concours de Tir</u> :

Génère le fichier Excel du graphique de suivi du concours de Tir.

<u>Bulle 19 = Championnat de france</u> :

Imprime les fiches des équipes (utilisé avec les paramètres Championnat de France)

<u>Bulle 20 = Annuler</u> :

Permet de sortir de la fonction sans impression ni génération de fichier.

<u>Bulle 21 = IMPRIMER</u> :

Valide les choix pour impression de document ou génération de fichier Excel.

D. Le Menu = Dépôt des licences 

Cette fonction est utilisée avec un lecteur de licence carte à puce.

Différents contrôles sont effectués en fonction du choix du type de concours
Tous ceux qui sont en rapport avec une date le seront par rapport à la date du PC **(Donc à Vérifier)**

<u>La Validité de L'année de Reprise</u>

Année en cours et la prochaine (car un joueur peut déjà valider sa licence en novembre)

Si pas valide le champs « Année de Reprise » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

<u>Validité du Certificat Médical</u>

Valide 1 an à partir de la Date sur la Licence (Donc si 01/07/2008 il sera valide jusqu'au 30/06/2009)

Si pas valide le champs « Certificat Médical » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

<u>La catégorie du concours (Vétérans Seniors Juniors Cadets Minimes Benjamins)</u>

Vétérans : Tous ceux qui ont 60 ans et Plus dans l'année en Cours
Séniors : Agés de Plus de 17 Ans
Juniors : de 16 à 17 ans
Cadets : de 14 à 15 ans
Minimes : de 12 à 13 ans
Benjamins : moins de 12 ans

Si pas valide le champs « Date de Naissance » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

<u>M F Mixtes</u>

M : Masculins (Réservé aux Hommes)
F : Féminins (Réservé aux Femmes)
Mixtes : (Il faut au Moins 1 M et 1F dans l'équipe)

Pour M et F: Si pas valide le champs « Sexe » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

Pour Mixtes : les 3 champs « Sexe » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non conforme)

Homogénéité

Non Homogène
Homogène
Critères France : il faut Homogène, 1 seul étranger (F U **E**) ; 1 seul Muté Hors Comité

Si pas valide pour l'Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non conforme)

Si pas valide pour Critères France :

Homogénéité : les 3 champs « Club » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non conforme)

Nationalité : les 3 champs « Nationalité » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non Conforme)

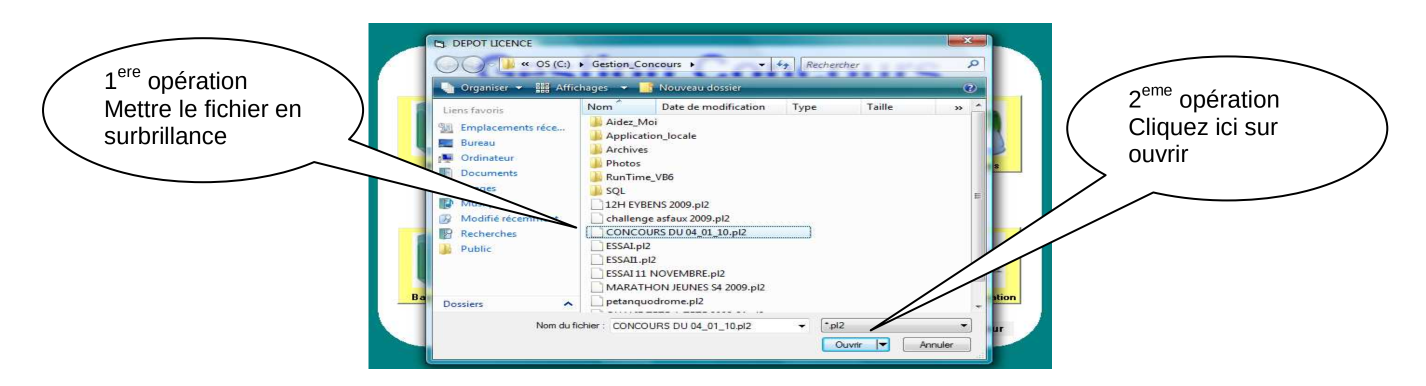
Mutation : les 3 champs « Position » et les 3 voyants licenciés seront au rouge (Equipe non Conforme)

Classification E H P

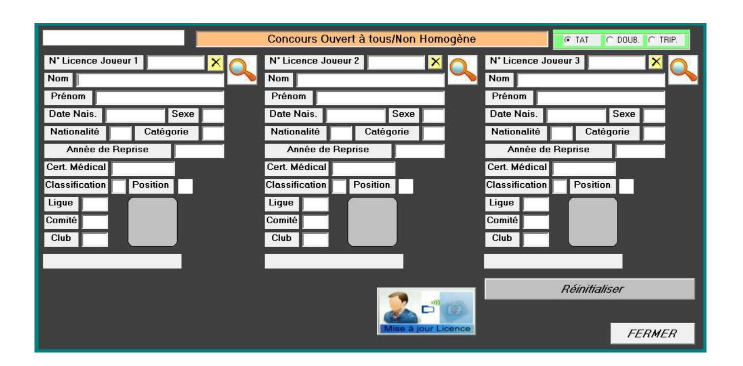
Si pas valide le champs « Classification » et voyant licencié seront rouge (Joueur non conforme)

Si tous les Critères sont Valides le voyant licencié passe au vert.

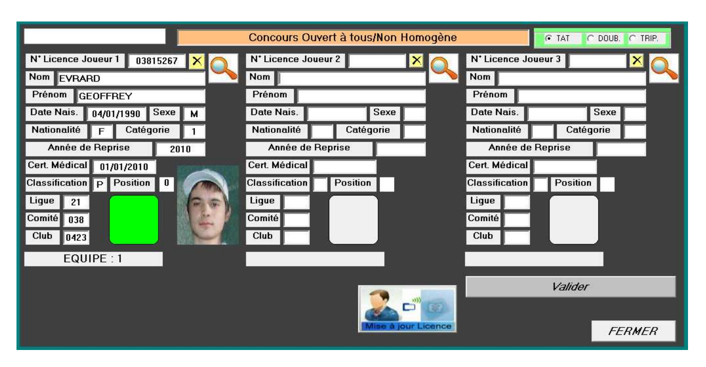
En cliquant sur « Dépôt Licence » vous obtenez l'écran suivant :



Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

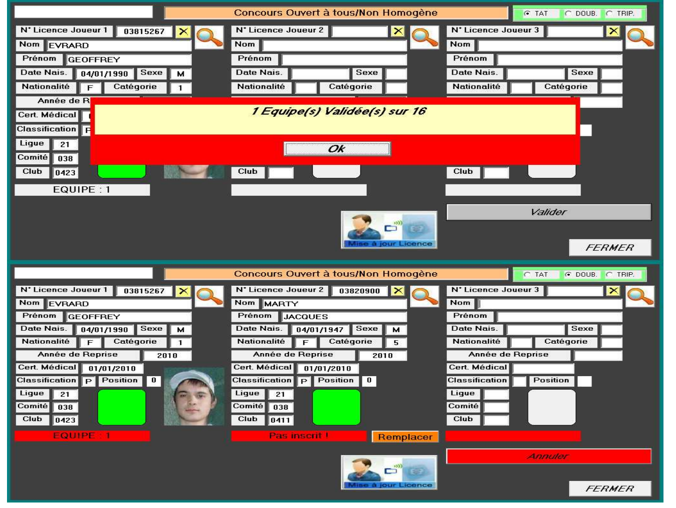


- Ecran à l'ouverture avant le contrôle des licences.



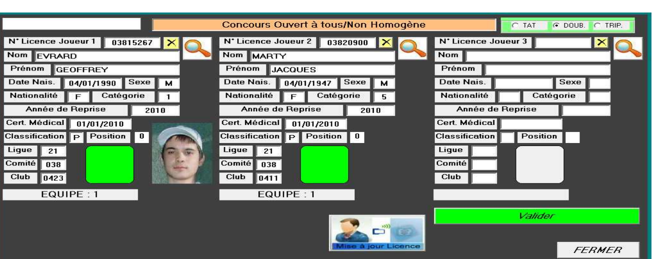
- Ecran après passage d'une licence valide.
- Valider après passage des licences de l'équipe inscrite

Modification d’équipe pendant l’opération du dépôt de licences



● Cliquer sur « OK » pour confirmer l’équipe.

● Possibilité de remplacer un joueur lors du dépôt de licence ou d’ajouter un joueur lors du dépôt de licence.
● Cliquer sur « Remplacer » pour modifier le joueur.

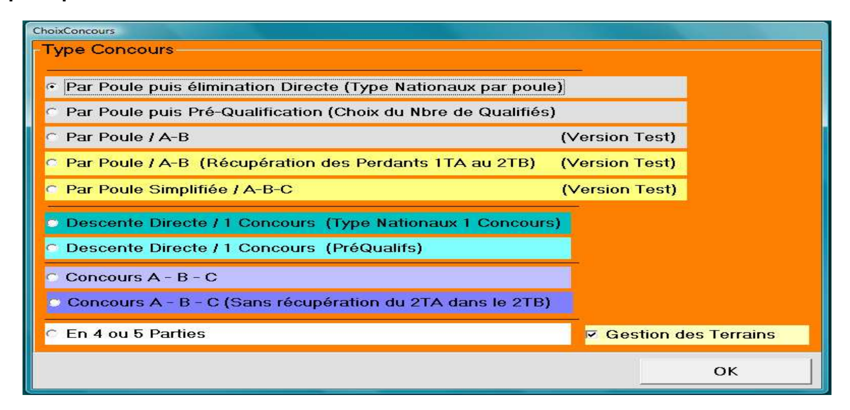


● Ecran après remplacement du joueur.
● Valider après passage des licences de l’équipe inscrite

Possibilité de modifier la carte à puce pendant cette opération en cliquant sur
(voir « Lecteur Licence »)

E. Le Menu = Gestion Graphique

En cliquant sur « Graphique » vous obtenez l’écran suivant :



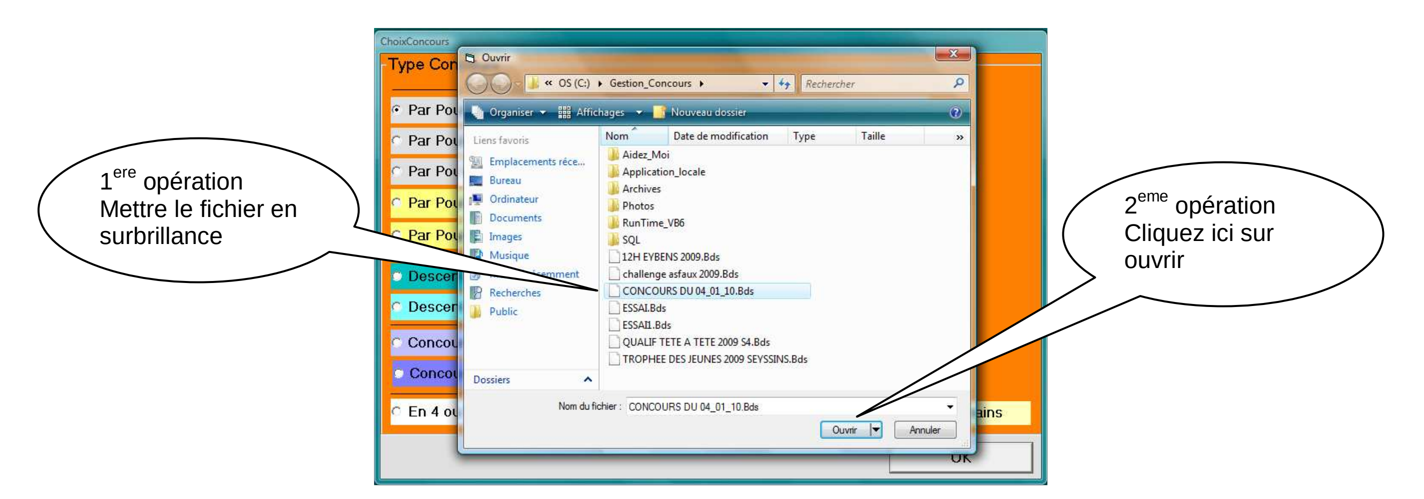
Vous avez plusieurs choix pour gérer votre concours :

1. par Poule puis élimination directe (Type nationaux par poules)
2. par Poule puis Pré-Qualification (Choix du Nbre de Qualifiés)
3. par Poule / A-B
4. par Poule / A-B (Récupération des Perdants 1TA au 2TB)
5. par Poule Simplifiée / A-B-C
6. par Descente Directe / 1 Concours (Type Nationaux 1 Concours)
7. par Descente Directe / 1 Concours (PréQualifs)
8. par les Concours A-B-C
9. par les Concours A-B-C (Sans récupération du 2TA dans le 2TB)
10. par Concours en 4 ou 5 parties

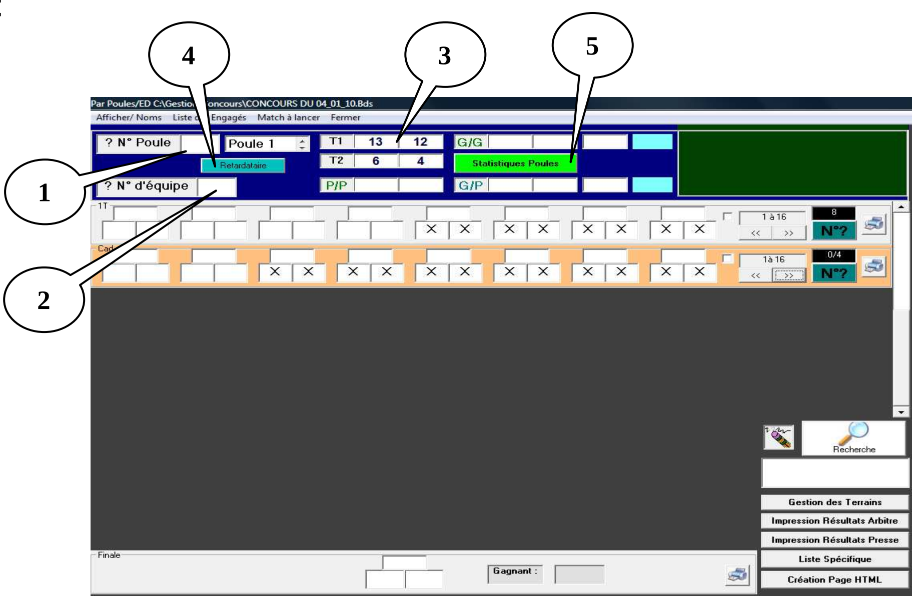
Si vous voulez suivre l’attribution des terrains vous cochez la case « Gestion des Terrains »

1er cas : Gérer le Graphique par poules puis en élimination directe

Vous choisissez et cochez par poule puis élimination directe (Type nationaux par poules). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.



Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :



Bulle 1 : permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro de poule et tapez **« entrée »**

Bulle 2 : permet d'accéder rapidement à une poule en indiquant le numéro d'une équipe et taper **« entrer »** au cas où le joueur ne se rappelle plus dans quelle poule il se trouve.

Bulle 3 : composition de la poule.

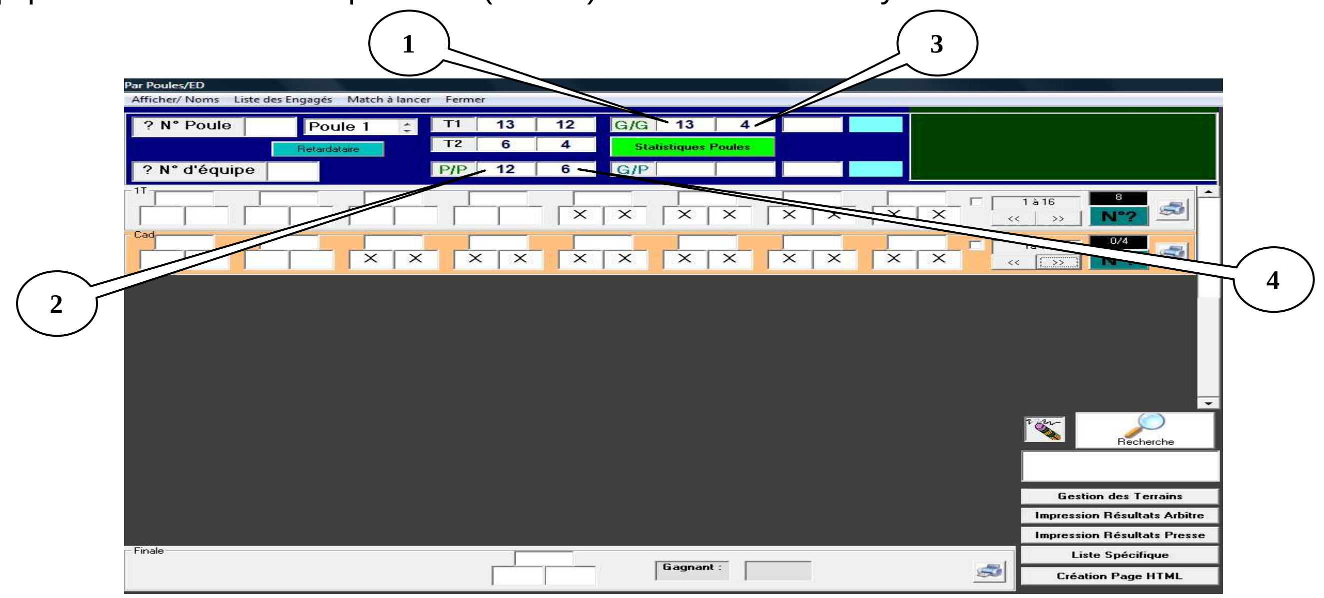
13	**contre**	**12**
6	**contre**	**4**

Bulle 4 : permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours. Voir Fonction complémentaire

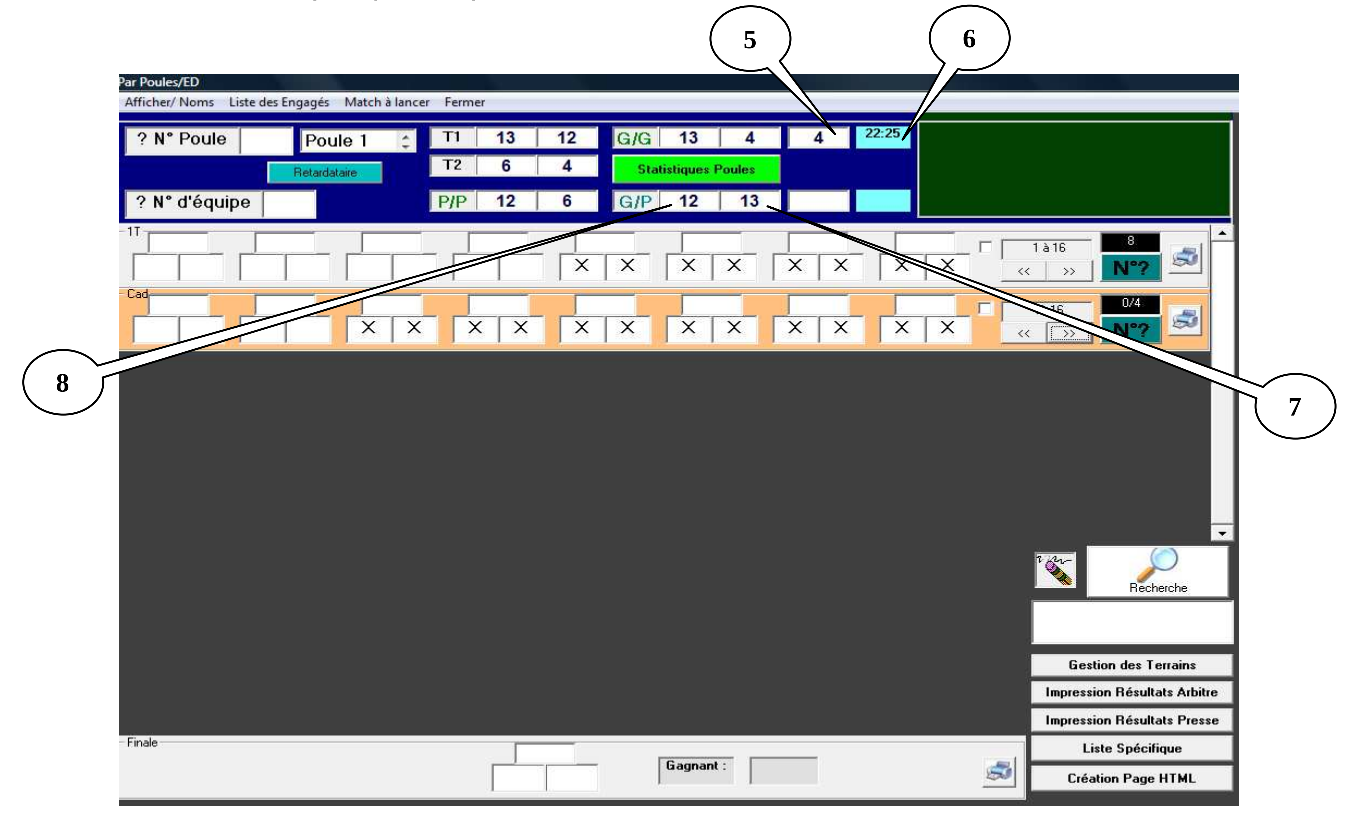
Bulle 5 : permet de visualiser le déroulement du concours sur les parties de poules. Voir Fonction complémentaire

S'il y a des poules de trois équipes, l'équipe qui gagne d'office se positionne toute seule dans la partie des gagnants.

Les parties se déroulent et les résultats commencent à vous parvenir, vous vous déplacerez comme indiqué ci-dessus pour trouver les poules et pouvoir valider les résultats de chaque équipe. Prenons pour exemple les résultats de la poule 1. L'équipe 13 est vainqueur, vous cliquez sur le chiffre 13 et l'équipe 13 se positionne dans la case des gagnants (bulle1) et l'équipe 12 dans la case des perdants (bulle 2). L'équipe 4 est vainqueur, et l'équipe 4 se positionne dans la case des gagnants (bulle 3) et l'équipe 6 dans la case des perdants (bulle 4). Comme vous le voyez sur l'écran suivant :



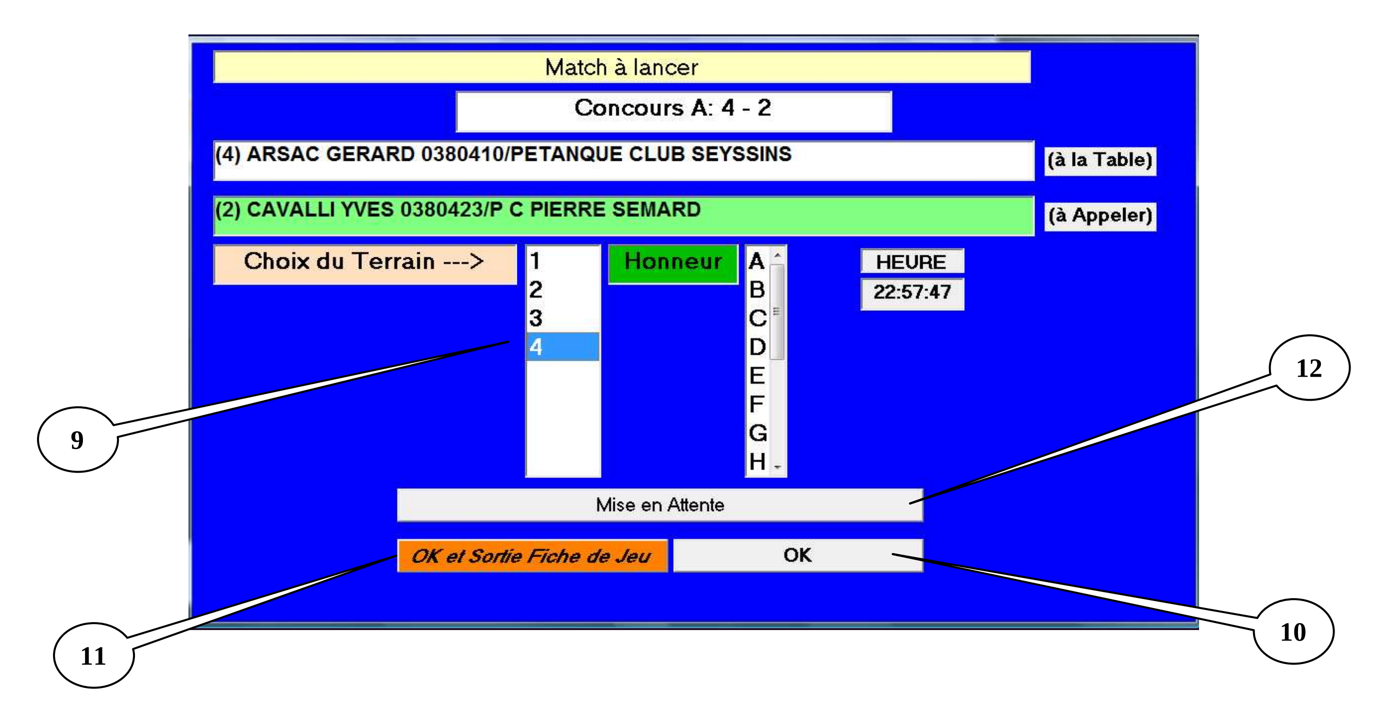
Et les parties continuent de se dérouler. Pour la parties des vainqueurs, l'équipe 4 est vainqueur et se positionne dans la case des qualifiés pour le tour suivant (bulle 5). L'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté (bulle 6) et l'équipe 13 qui est perdante se positionne dans la deuxième case des barrages (bulle 7). L'équipe 12 est vainqueur des perdants et se positionne dans la première case des barrages (bulle 8).



L'équipe 12 est vainqueur de la partie de barrage et se positionne dans la deuxième case des équipes qualifiées pour le tour suivant et l'heure de sa qualification s'indique dans la case à côté.

Lorsque vous cliquez sur un qualifié pour le tour suivant et que celui-ci est couvert par une autre équipe, le logiciel vous propose l'affectation d'un terrain, dans l'exemple ci-dessous, vous cliquez sur le terrain n°4 (bulle 9) et confirmez par « Ok » (bulle 10) ou « Ok et Sortie Fiche de Jeu » (bulle 11). Dans le cas ou aucun terrain n'est disponible, vous pouvez mettre en attente la partie en cliquant sur « Mise en Attente » (bulle 12) afin d'attendre qu'un terrain se libère.

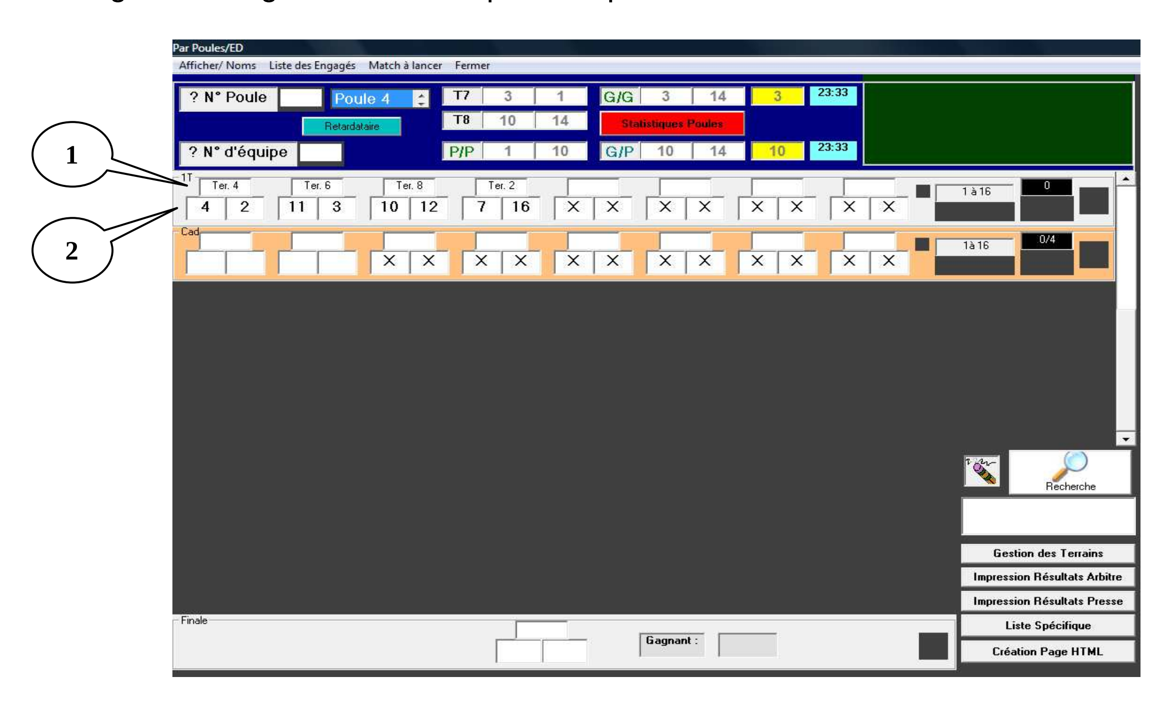
Pour relancer la partie double cliquer sur dans la page graphique, le logiciel vous reproposera l'affectation d'un terrain.



A la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant si vous voulez un affichage par numéro :

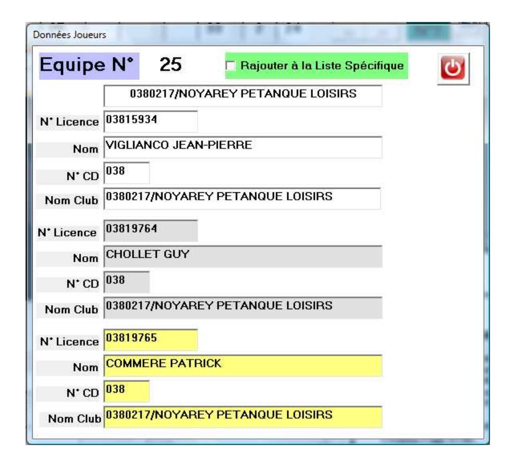
Bulle 1 : la ligne de l'affectation des terrains

Bulle 2 : la ligne du tirage du 1er tour après les poules

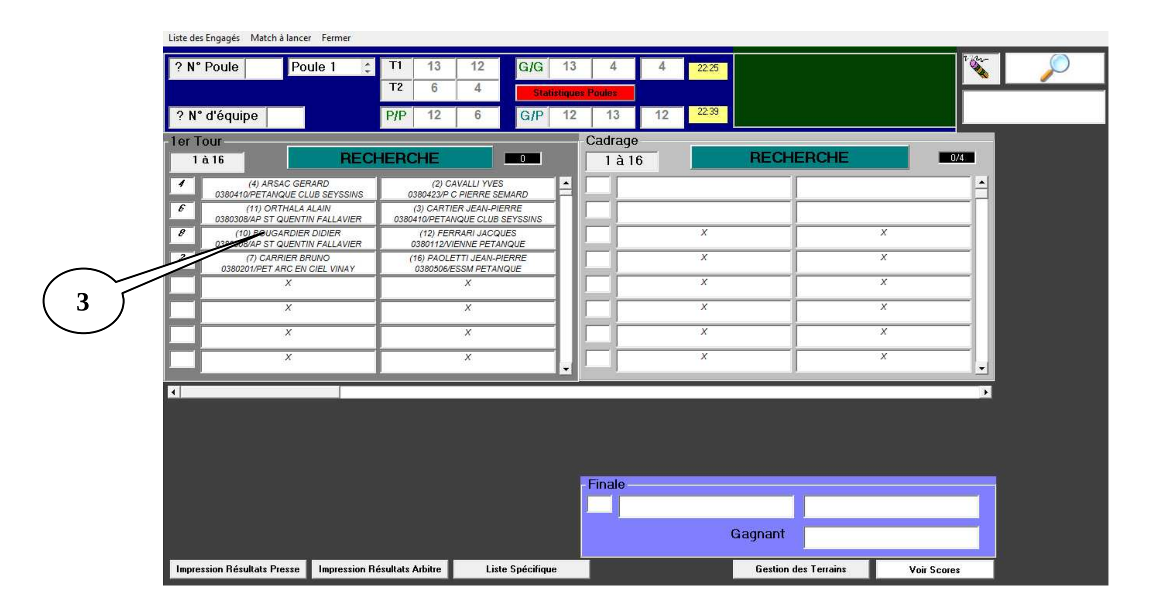


En faisant un clic droit sur le n°d' équipe dans l e graphique, vous aller sur la fiche de l'équipe.
- Dans cette fiche, vous pouvez modifier les joueurs de la même manière que dans le paragraphe « Préparer Concours ».

- Vous pouvez également mettre cette équipe dans le fichier « Liste Spécifique » en cochant la case de « Rajouter à la Liste Spécifique »



Si vous préférez l'affichage par nom, vous allez dans le menu « Afficher/Noms » et à la fin de toutes les parties de poule, vous obtenez l'écran suivant pour un tirage par nom, les noms des équipes s'affichent en fonction du tirage (bulle 3) :



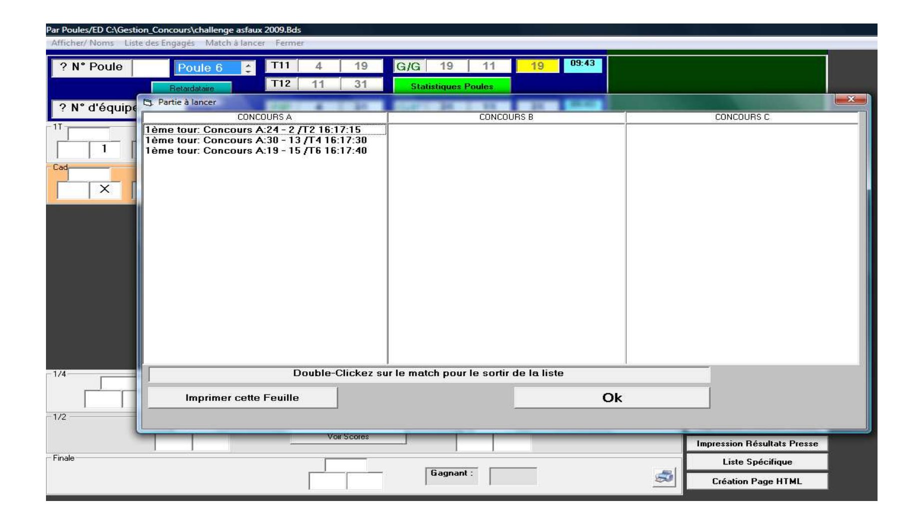
Vous pouvez également visualiser la liste des équipes en allant dans le menu « Liste des Engagés » :


Liste des Equipes Engagées

1 ANDRE DANIEL / VINCENT BERNARD / CAMUS PASCAL / N.H.
2 DI FAZIO PATRICK / CAVALLI YVES / MEUNIER FREDERIC / N.H.
3 ROUARD ALAIN / GUILLOT ROBERT / PECH GUY / 0380419/LES DEUX ALPES
4 BENACCHIO PATRICK / BENACCHIO YOANN / CORNIER GILBERT / 0380422/VIZILLE PETANQUE
5 CELLAURO GEORGES / / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
6 GAUDE SEBASTIEN / ROSIN JOHAN / GONZALES FREDERIC / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
7 MILETTO GISELE / MERCIER DANIEL / TRIPIER STEPHANE / 0380210/US SAINT EGREVE PETANQUE
8 JOUVENOT PATRICK / FINE WILLIAM / CANAYER JEROME / 0380421/COCHONNET CLUB ALPE HUEZ
9 LIATTARD JEAN-JACQUES / DUBUS CHRISTOPHE / / 0380404/PETANQUE CLUB CLAIXOIS
10 LANGUILLAT CHRISTIAN / DE CARVALHO GEORGES / DARGENT LOIC / N.H.
11 FIORE VINCENT / NICHILO NICOLAS / / 0380407/A S FONTAINE
12 PAVAN DANIEL / PAVAN ROBERT / JANNONE ALDO / N.H.
13 TODESCHINI ALDO / / / 0380407/A S FONTAINE
14 PATUREL PATRICK / MELET MARIO / GONZALES JEROME / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
15 GERMANAZ ALAIN / GIBALDI PIO / GIBALDI FRANCK / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
16 INESTAL GILBERT / INESTAL YOANN / DESCHARMES THIERRY / 0380411/A S SURIEUX ECHIROLLES
17 QUENENSSE BERNARD / / / 0380402/CLUB BOULISTE PONTOIS
18 / / / 0380422/VIZILLE PETANQUE
19 MADANI KARIM / MIOR CYRILLE / / N.H.
20 SAUZE SEBASTIEN / RENAULT MICKAEL / LAZZAROTTO JEROME / N.H.
21 BOCHET FABRICE / RODRIGUEZ ALAIN / / N.H.
22 CATELAN FABIENNE / BOCHET CORINNE / GROSSOT SERGE / N.H.
23 CHRISTODOULOU BERNARD / BOTTA MARIE / BUCCI FRANCOIS / 0380408/PET CLUB DU VERCORS
24 FRANCHINI ALAIN / DE MARIA GERALD MICHEL / DE MARIA AXEL / N.H.
25 VIGLIANCO JEAN-PIERRE / CHOLLET GUY / COMMERE PATRICK / 0380217/NOYAREY PETANQUE LOISIRS
26 SAGOT ALEXANDRE / TIVOLLIER JEAN CLAUDE / BOIREAU NICOLE / N.H.
27 ORTHALA ALAIN / SOUCHET JEAN-PIERRE / BOUGARDIER DIDIER / 0380308/AP ST QUENTIN FALLAVIER
28 DI GIOIA STEPHANE / D'ONGHIA ONOFRIO / MASSOLA DENIS / N.H.
29 FOURNIER SERGE / MICHON JACKY / MOINET JEAN-RICHARD / 0380417/A P LA MOTTE AVEILLANS
30 FAZIO BLAISE / ADAMO CARMELO / RODRIGUES ANTUNES PAULO / N.H.
31 CASALI SYLVIE / CASALI CLEMENT / VALLENTIN BERNARD / N.H.
32 ROCHER BRUNO / / / 0380520/CROLLES PETANQUE
33 HERICHER PHILIPPE / VERGER HERVE / DUSSOL STEPHANE / 0380604/SAVANE PETANQUE

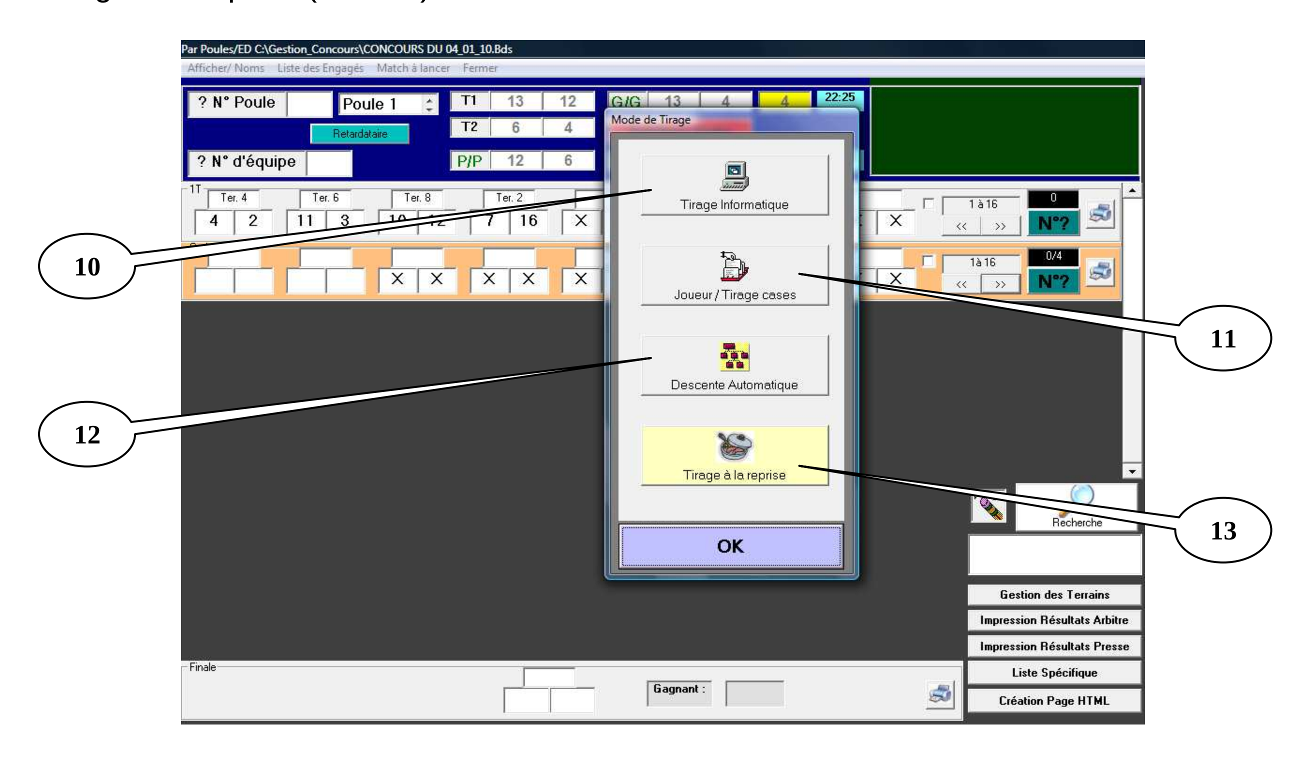
Fermer

Vous pouvez également visualiser les parties à annoncer en cliquant dans le menu « Match à Lancer » :



Maintenant nous passons au tirage pour le tour suivant. En cliquant sur le 7, l'écran suivant apparaît vous proposant quatre modes de tirage.

1. Tirage informatique (bulle 10)
2. Tirage du Joueur (bulle 11)
3. Descente automatique (bulle12)
4. Tirage à la reprise (bulle13)



5. Si vous choisissez **« le tirage informatique »** et tapez « Ok », un message indiquant que l'équipe n'est pas couverte apparaît et vous cliquez sur « Ok », le numéro de l'équipe s'inscrit dans une des cases vides du tour suivant et cela de façon tout à fait aléatoire.

   Une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr à chaque tour il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.

6. Si vous choisissez **« le tirage du joueur »** et tapez « Ok », l'équipe tire un jeton pour définir sa place dans la grille au tour suivant, Pour le Tirage du Joueur des contrôles sont faits pour savoir si lui ou son adversaire ont déjà tiré. Il est impossible de faire descendre une équipe sans adversaire.

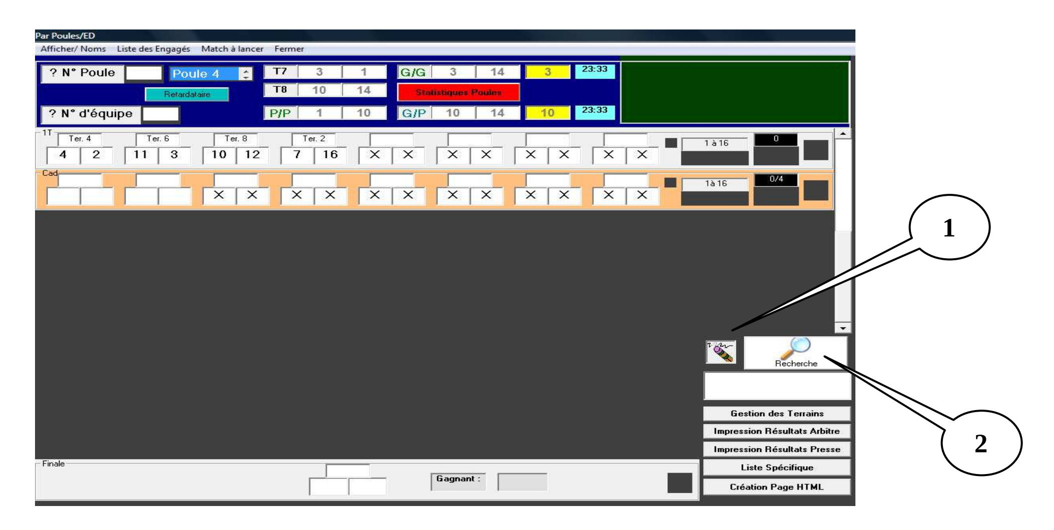
Petite Astuce : si le perdant vient annoncer avant le Gagnant : cliquez sur le Gagnant en lui donnant le N° de jeton 5000, il sera noté dan s la liste des retards (petite liste blanche en bas à droite) avec l'heure et il aura sa case colorée en rouge. Ensuite lors de sa venue vous pourrez le faire descendre normalement ou prendre des sanctions en fonction du retard.

Une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr à chaque tour il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.

7. Si vous choisissez **« descente automatique »** et tapez « Ok », le Vainqueur du match 1 (Case 1 et 2) sera mis dans la case 1 au tour suivant, une fois ce choix fait, il est valable pour tous les autres gagnants de ce tour. Bien sûr à chaque tour il vous sera proposé le choix du tirage lorsque la première équipe arrive à ce tour.

8. Si vous choisissez **« tirage à la reprise »** et tapez « Ok », il sert pour les concours ou le tirage se fait à la reprise suite à une interruption.

   (Exemple : Lendemain de Nationaux ou Championnat)

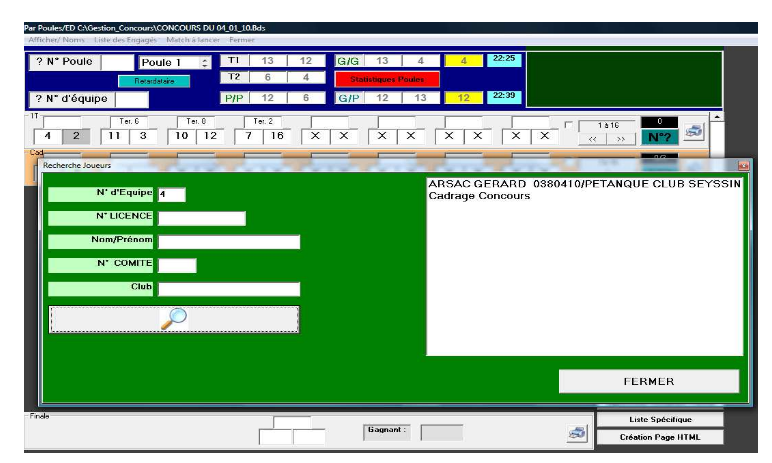


La Gomme (Bulle 1).

Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la gomme (Le Dessin bulle 1) de maintenir le bouton enfoncé et de glisser la gomme sur la case à effacer et le résultat précédemment fait est annulé, (dans le cas ou vous auriez cliqué sur le perdant d'une partie). Vous pouvez procéder de nouveau au tirage.

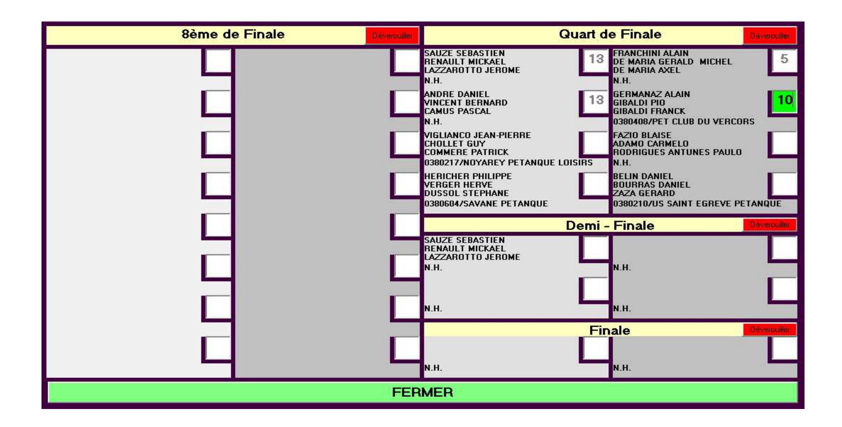
La Loupe Recherche (Bulle 2) sur l'écran précédent.

Elle permet d'afficher un écran ou en mettant le nom du joueur ou son numéro d'équipe, cela affiche les coordonnées du joueur et sa position dans le concours. Vous voyez le résultat sur l'écran ci-dessous.

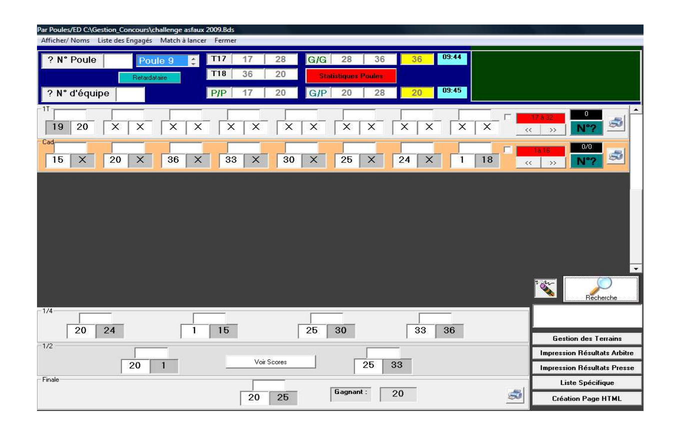


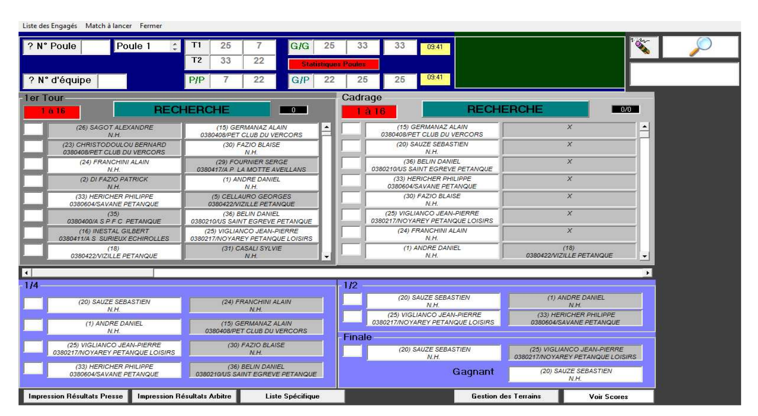
Nous allons traiter le tirage des demis finales et lorsque vous cliquez sur l'équipe gagnante, un écran pour indiquer le score de la partie apparaît, avec 13 automatiquement pour l'équipe gagnante. Vous mettez le score de l'équipe perdante et cliquez sur « Ok ». Vous procédez de même pour l'autre résultat.

Voici l'écran qui s'affiche :



Il vous demande aussi le choix d'un terrain. Et la finale peut se dérouler. L'équipe 19 est gagnante, vous cliquez sur le numéro, l'écran pour indiquer le score apparaît, vous le remplissez et faites « Ok ». Votre concours est terminé. Vous obtenez les écrans suivant le mode d'affichage :



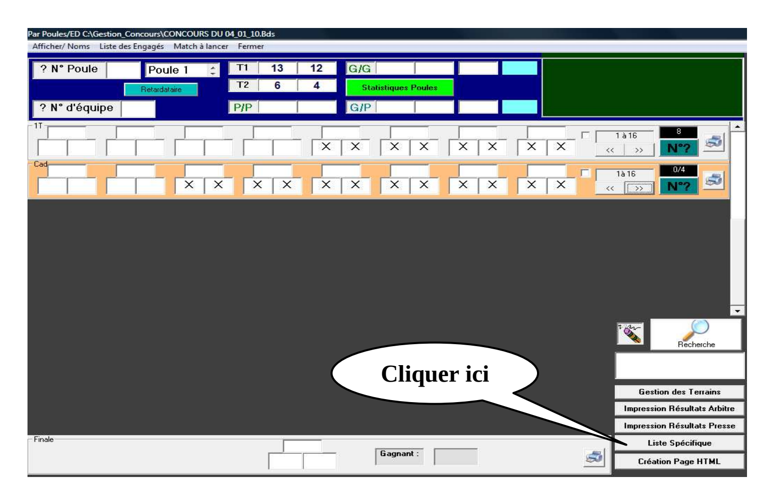


Fonctions complémentaires.

Onglet « Gestion des terrains »

Permet de visualiser, libérer, bloquer ou ajouter des terrains pendant le concours.

- Cliquer sur l'onglet « Gestion des Terrains » pour ouvrir la fenêtre de Gestion des Terrains.



- Dans la fenêtre Gestion des Terrains, ajouter les terrains ou libérer et bloquer les terrains en cochant les cases qui précèdent les n° de terrain.

Cocher la case pour libérer ou bloquer le terrain

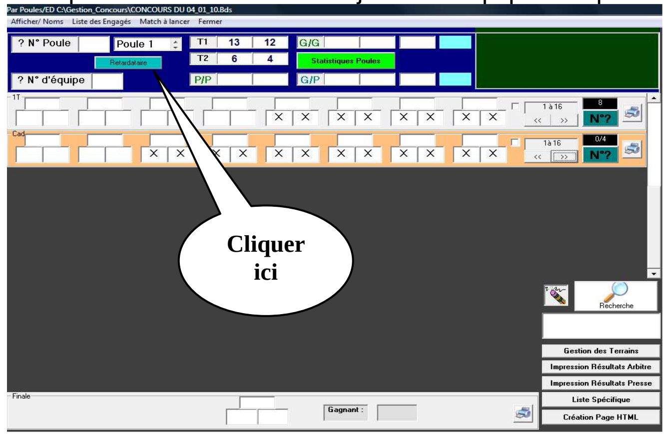
Modifier le nombre de terrains et fermer

Ajout de terrains

Onglet « Retardataire »

Permet de rajouter des équipes ou des poules après tirage et avant le début du concours.

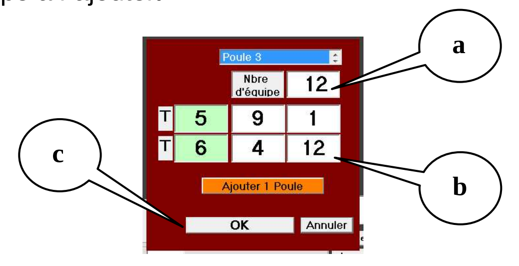
- Cliquer sur l'onglet « Retardataires » pour ouvrir la fenêtre d'ajout des équipes ou poules supplémentaires.



- Ajout d'une équipe pour compléter une poule de trois.

a - Modifier le nombre d'équipe.
b - Renseigner le champ vide par le n° d'équipe à r ajouter.
c - Cliquer sur « OK » pour validé.

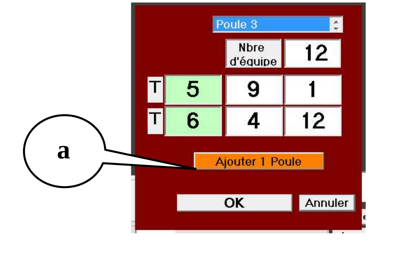


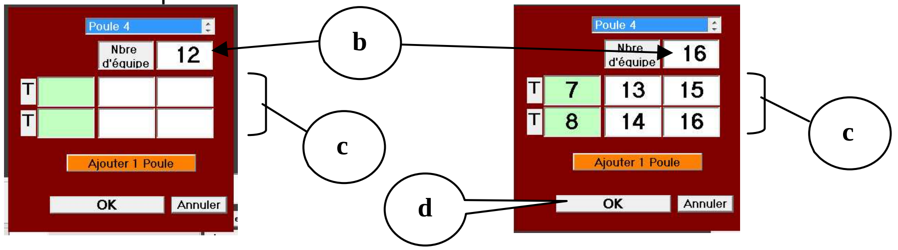


- Ajout d'une poule.

a – Cliquer sur « Ajouter 1 Poule »

b - Modifier le nombre d'équipes.
c - Renseigner les champs vides par le n° d'équipes à rajouter.
d - Cliquer sur « OK » pour validé.

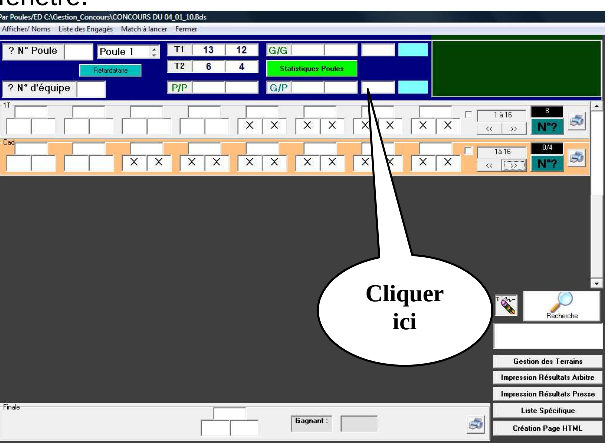


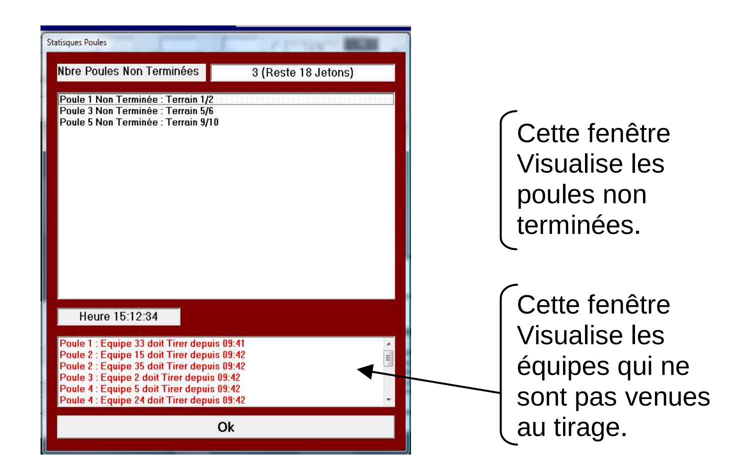


Onglet « Statistique Poules »

Visualise les poules qui ne sont pas terminées et les équipes qui ne sont pas venues au tirage.

- Cliquer sur l'onglet « Stastiques Poules » pour ouvrir la fenêtre.





Onglet « Impression Résultats Arbitre »

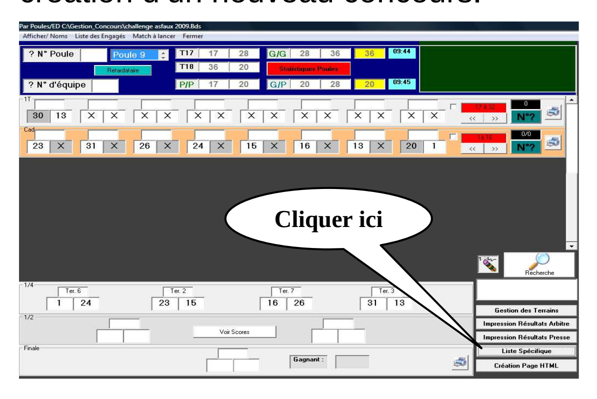
Si vous voulez sauvegarder et imprimer le rapport de l'arbitre, vous cliquez sur « **Impression Résultats Arbitres** », un message apparaît vous répondez « Ok » et le résultat du concours est sauvegardé sous excel. Vous retrouvez le fichier sauvegardé dans le répertoire de Gestion Concours et vous le chargez en étant sous excel et vous pouvez l'imprimer et le faire signer par l'arbitre.

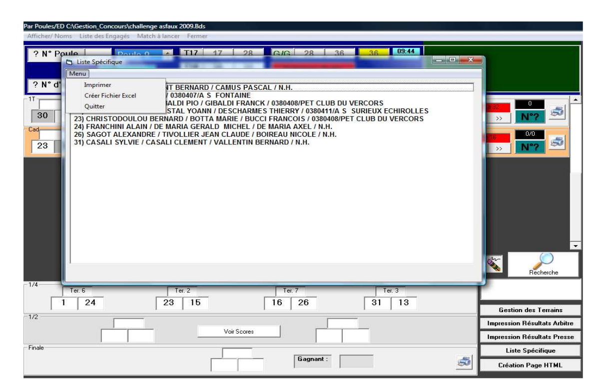
Onglet « Impression Résultats Presse »

En cliquant sur cette case et si vous êtes reliés à une imprimante, l'édition des résultats se fait de suite, avec toutes les coordonnées des joueurs de chaque équipe et les scores de leur partie.

Onglet « Liste spécifique »

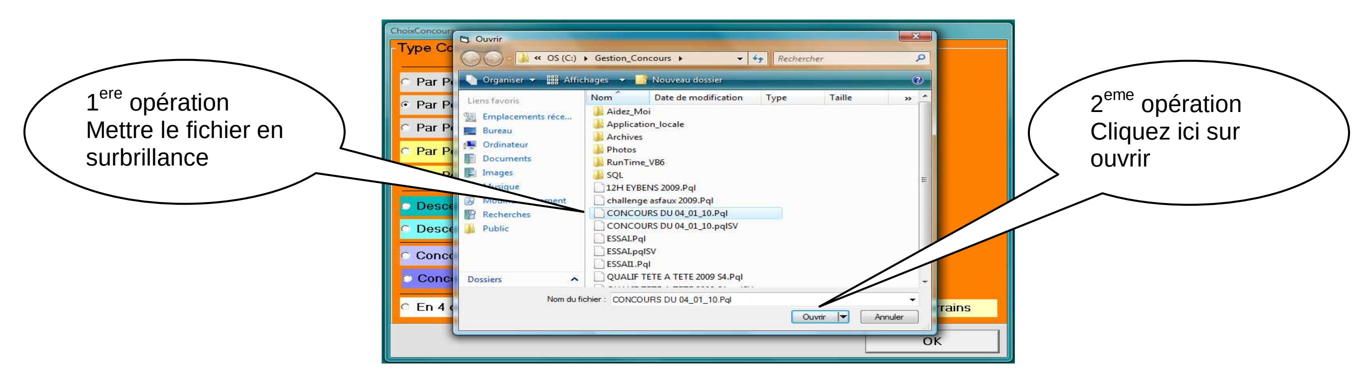
En cliquant sur cette case, vous pouvez imprimer une liste d'équipes ou créer un fichier Excel pour la création d'un nouveau concours.



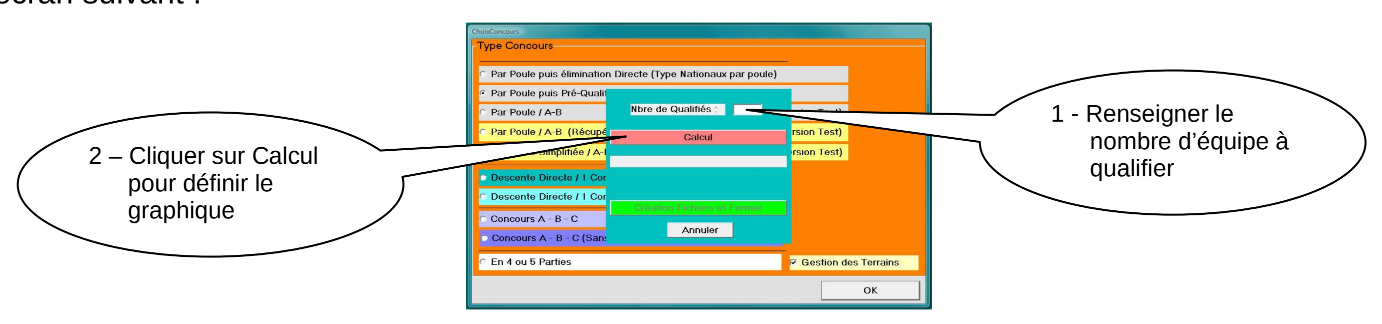


2eme cas : Gérer le Graphique par poules puis pré-qualification

Vous choisissez et cochez par ◉ poule puis pré-qualification (Choix du Nbre de qualifiés). Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.

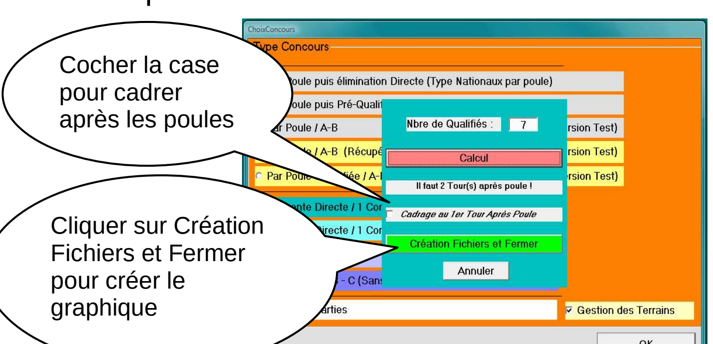


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

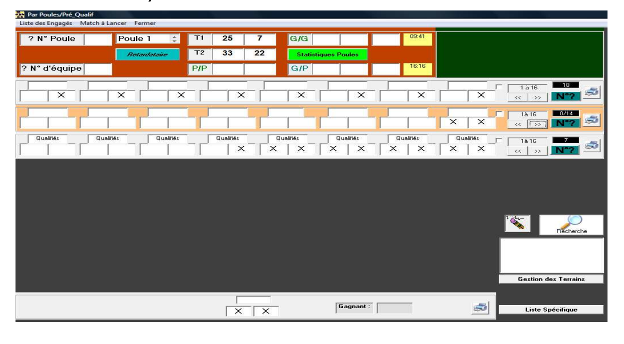


Après avoir cliqué sur « Calcul », deux cas de figures peuvent se présenter en fonction du nombre d'équipes à qualifier.

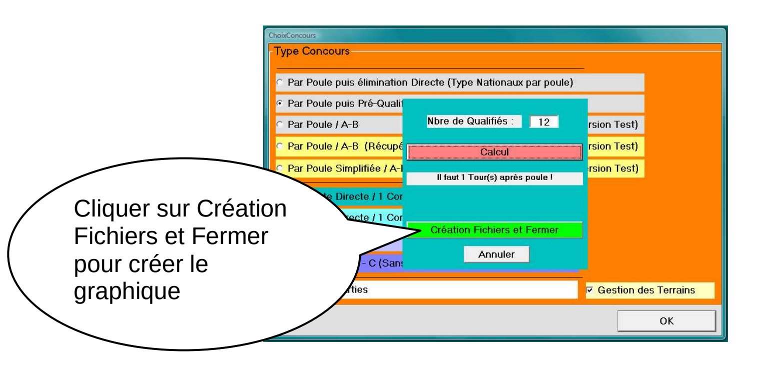
- 1er cas : proposition de cadrage après les poules



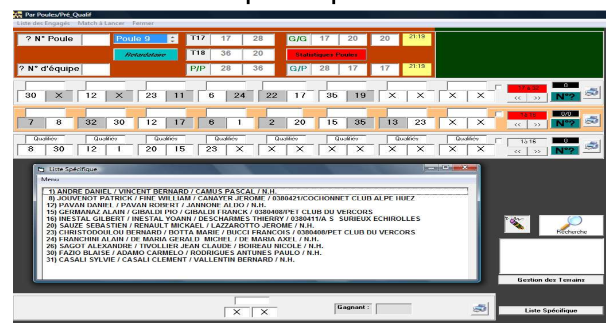
Après avoir cliqué sur « Création Fichier et Fermer », vous obtenez l'écran ci-dessous.



- 2eme cas : pas de cadrage

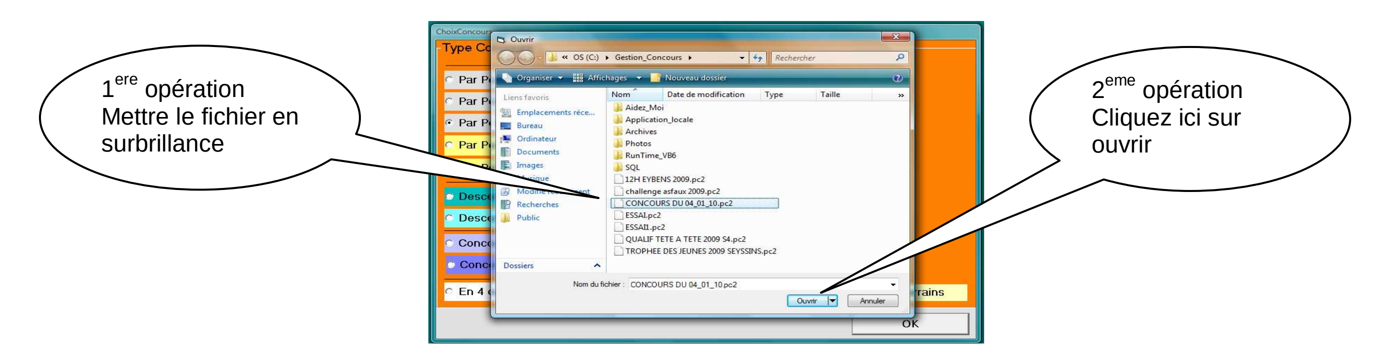


Le concours qualificatif terminé, vous pouvez extraire la liste spécifique.



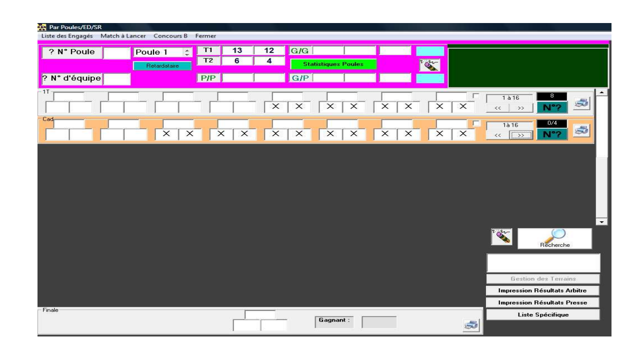
3eme cas : Gérer le Graphique par poules / A-B

Vous choisissez et cochez par poule / A-B. Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.

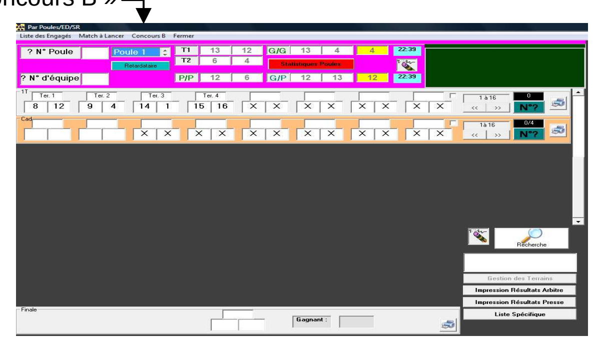


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

Graphique concours A en poules

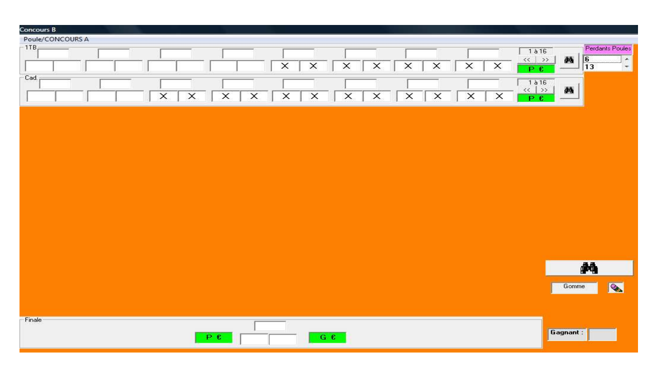


Pour visualiser le graphique du concours B aller dans le menu « Concours B »

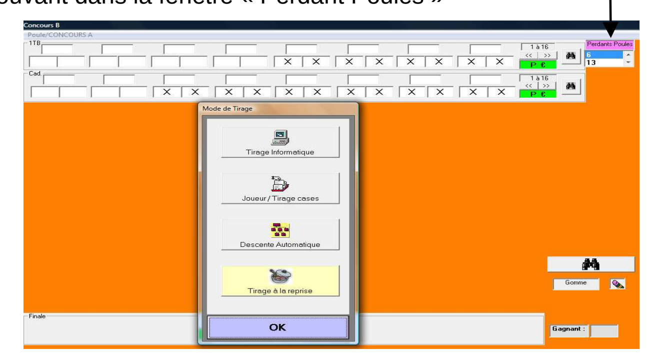


Graphique concours B en élimination directe

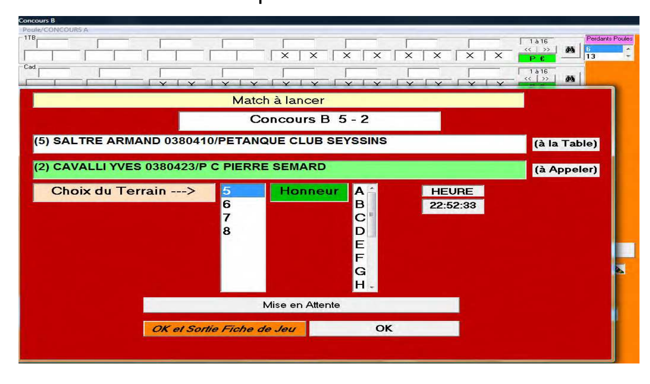
1 - Graphique à l'ouverture

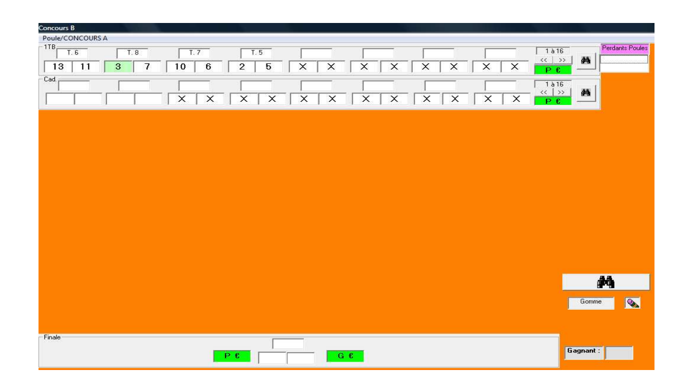


2 - Pour effectuer les tirages, double cliquer sur le n° d'équipe se trouvant dans la fenêtre « Perdant Poules »



3 – Choisir le terrain et cliquer sur « OK »





4eme cas : Gérer le Graphique par poules / A-B (récupération des perdants 1TA au 2TB)

Même procédure que le 3eme cas, mais vous récupérez les perdants de la 1ere parties après les poules pour les affecter dans la 2eme partie du concours B.

5eme cas : Gérer le Graphique par poules simplifiés / A-B-C

Même procédure que le 3eme cas et 4eme cas. Le vainqueur de la partie des gagnants en A, le perdant de la partie des gagnants en B, le vainqueur de la partie des perdants en B et le perdant de la partie des perdant en C.

6eme cas : Gérer le Graphique par descente directe / 1 concours

Même procédure que le 1er cas mais pas de poule.

7eme cas : Gérer le Graphique par descente directe / 1 concours puis pré-qualification

Même procédure que le 2eme cas mais pas de poule.

8eme cas : Gérer le Graphique concours A-B-C

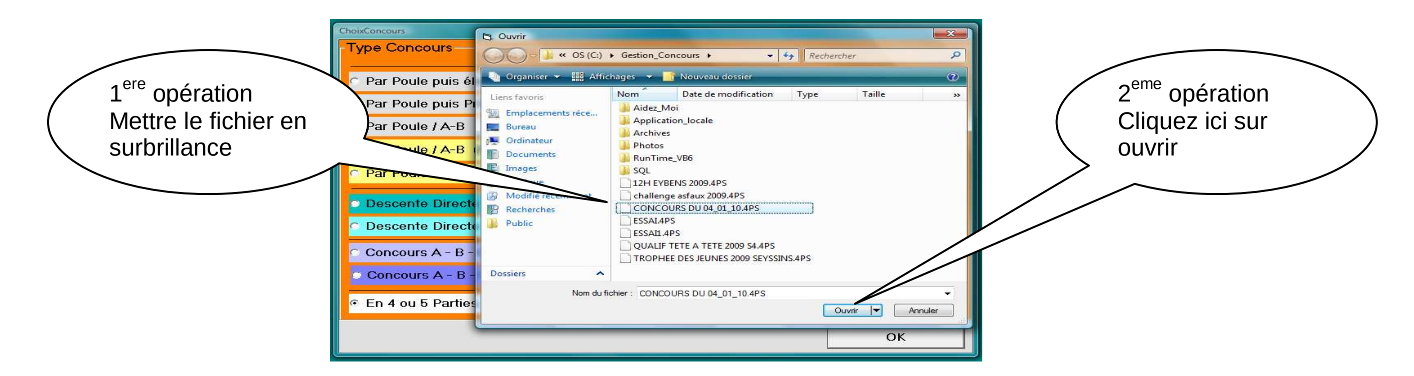
Même procédure que le 6eme cas mais : le perdant de la 1ere du A reversé en dans la 1ere du B
le perdant de la 2eme du A reversé en dans 2eme du B
le perdant de la 1ere du B reversé en C

9eme cas : Gérer le Graphique concours A-B-C (sans récupération du 2TA dans le 2TB)

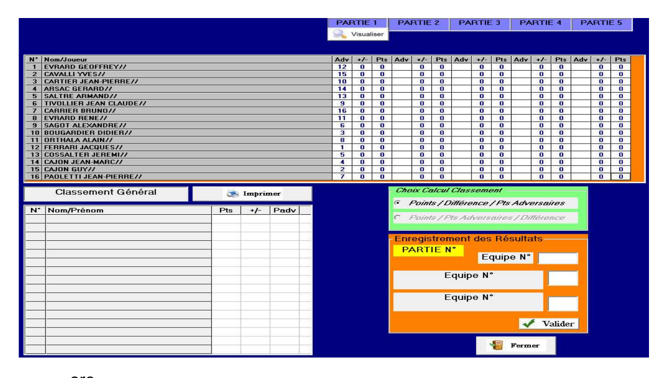
Même procédure que le 8eme cas mais : le perdant de la 1ere du A reversé en dans la 1ere du B
le perdant de la 1ere du B reversé en C

10eme cas : Gérer le Graphique concours en 4 ou 5 parties

Vous choisissez et cochez par ◉ Concours en 4 ou 5 parties. Et vous cliquez sur Ok, vous obtenez l'écran suivant pour choisir votre fichier concours.

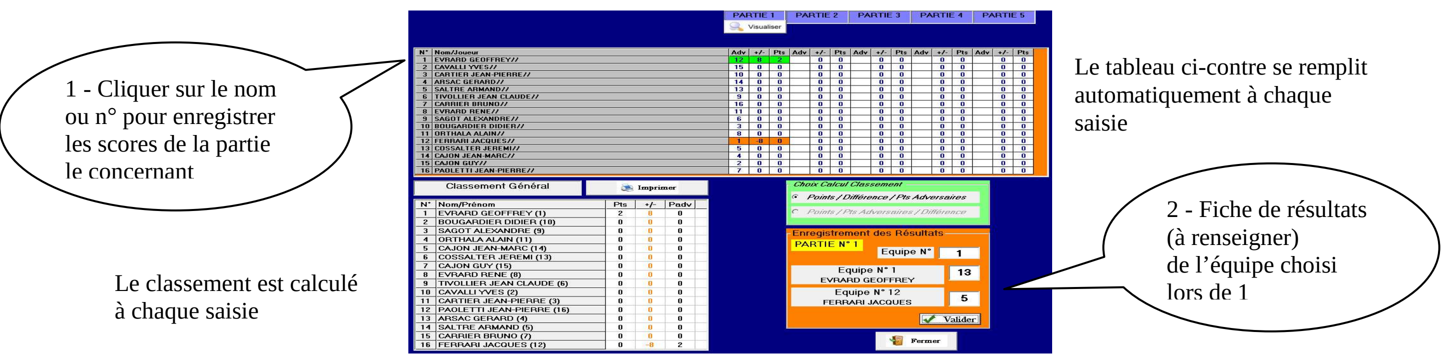


Vous choisissez votre concours en le mettant en surbrillance et cliquez sur ouvrir, vous obtenez l'écran suivant :

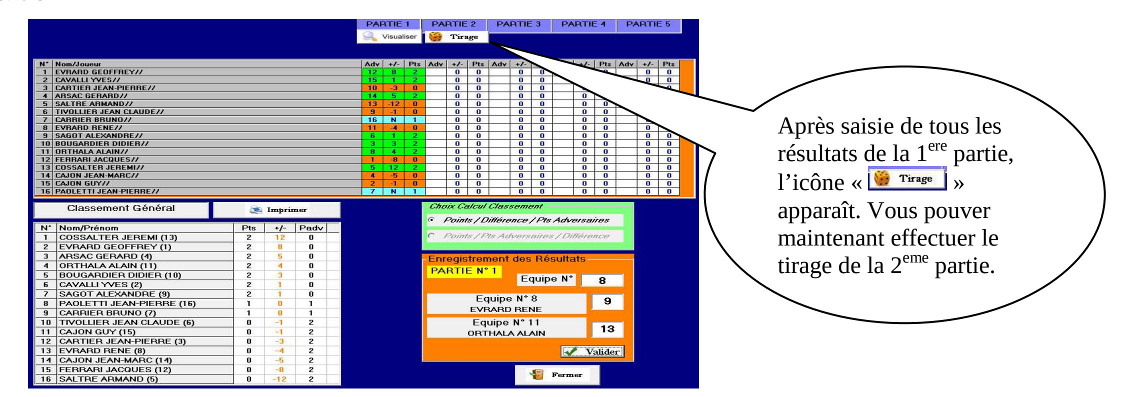


Etape 1 : saisie des résultats de la 1ere partie

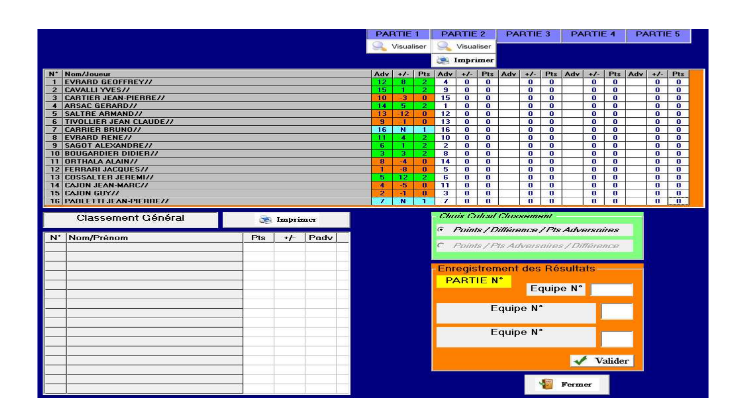
Visualisation et impression du tirage de la 1ere partie, cliquer sur « Visualiser »

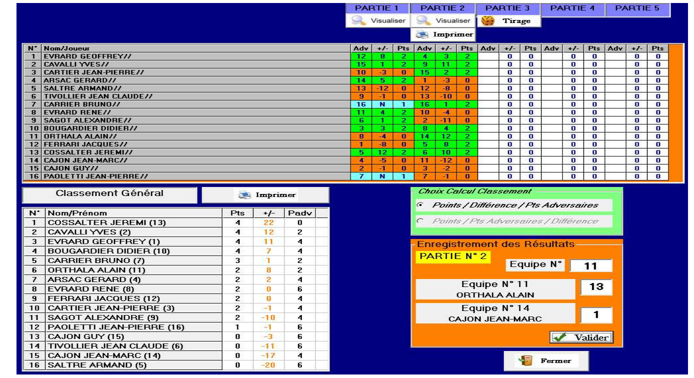


Etape 2 : tirage de la 2eme partie



Etape 3 : saisie des résultats de la 2eme partie (idem étape 2)

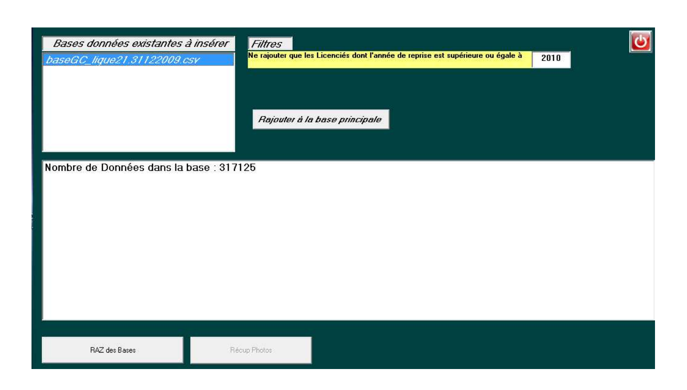




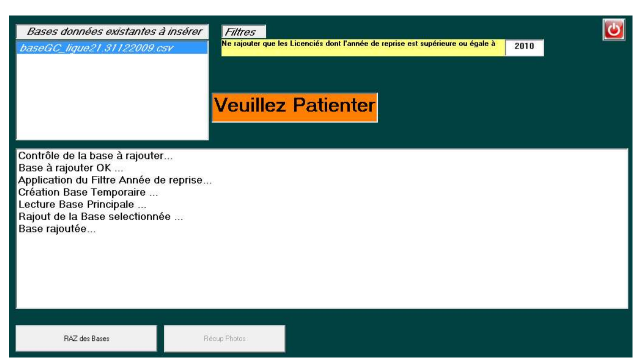
F. Le Menu = Base Données

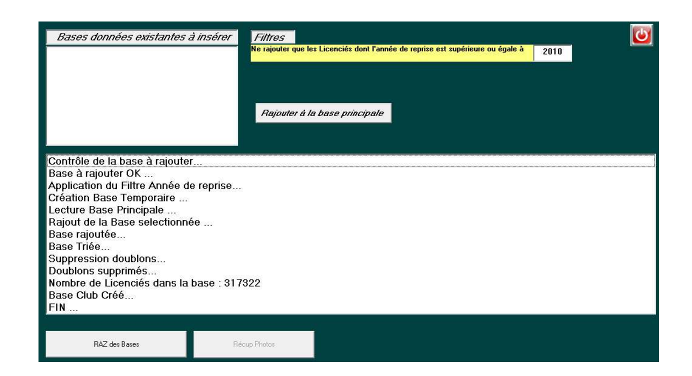


En cliquant sur « Base Données » vous obtenez l'écran suivant :



- Sélectionner la base de données à insérer
- Cliquer sur « Rajouter à la base principale »

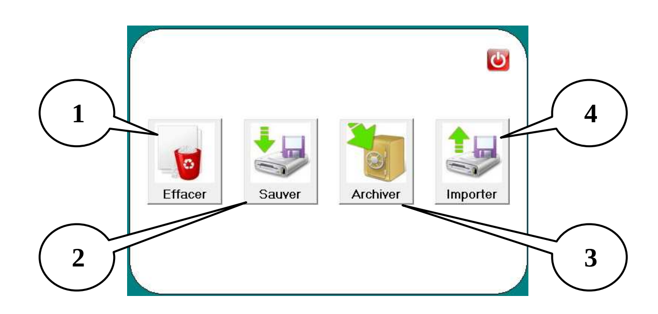




A la fin de l'insertion de la base de donnée, cliquer sur pour fermer la fenêtre.

G. Le Menu = Gestion Fichiers 

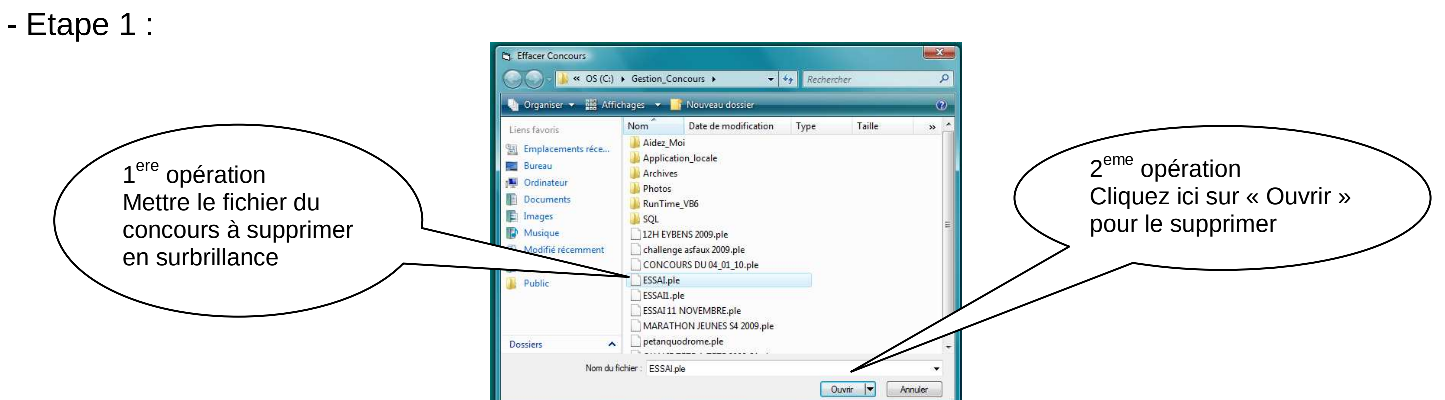
En cliquant sur « Gestion Fichiers » vous obtenez l'écran suivant :



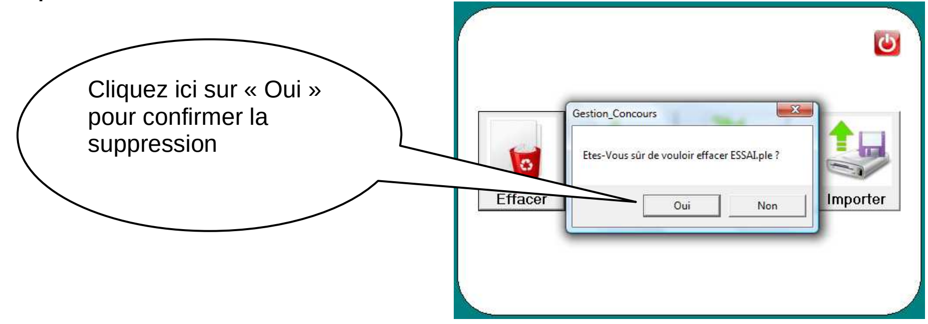
1 – Sous menu « Effacer »

Pour supprimer un concours suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :



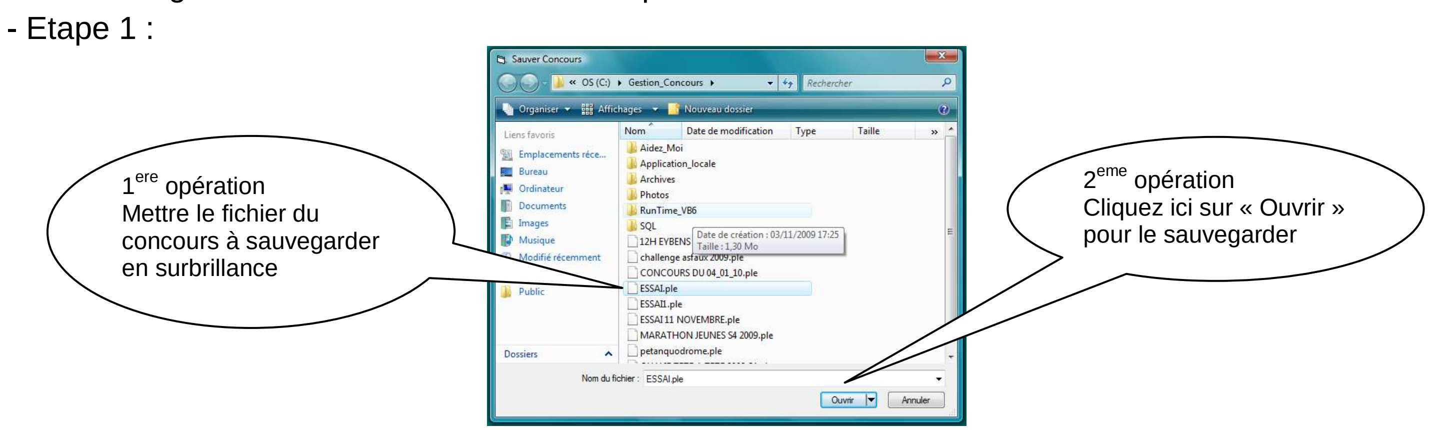
- Etape 2 :



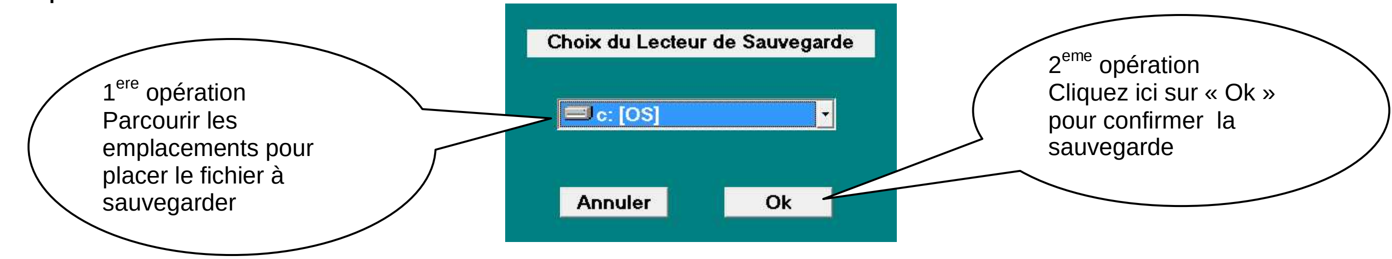
2 – Sous menu « Sauver »

Pour sauvegarder un concours suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :



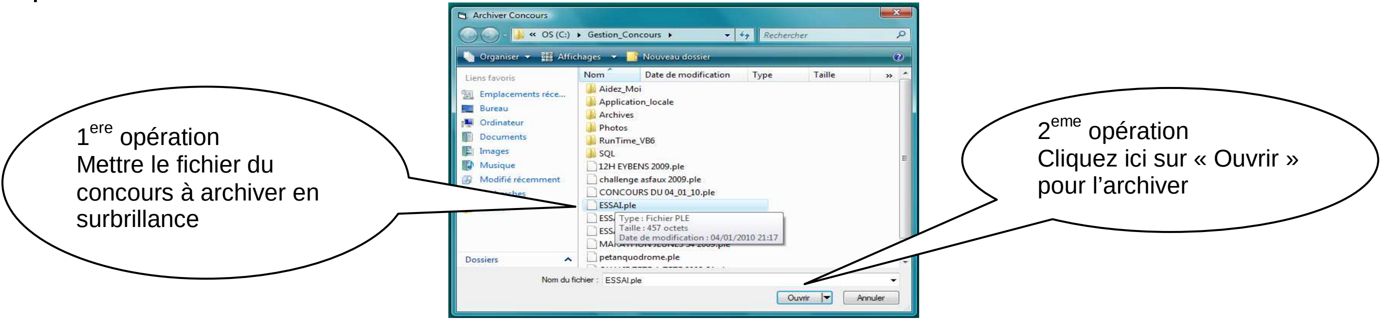
- Etape 2 :



3 – Sous menu « Archiver »

Pour archiver un concours (le concours est mis dans le dossier « Archives » du répertoire « Gestion Concours » suivre les étapes suivantes

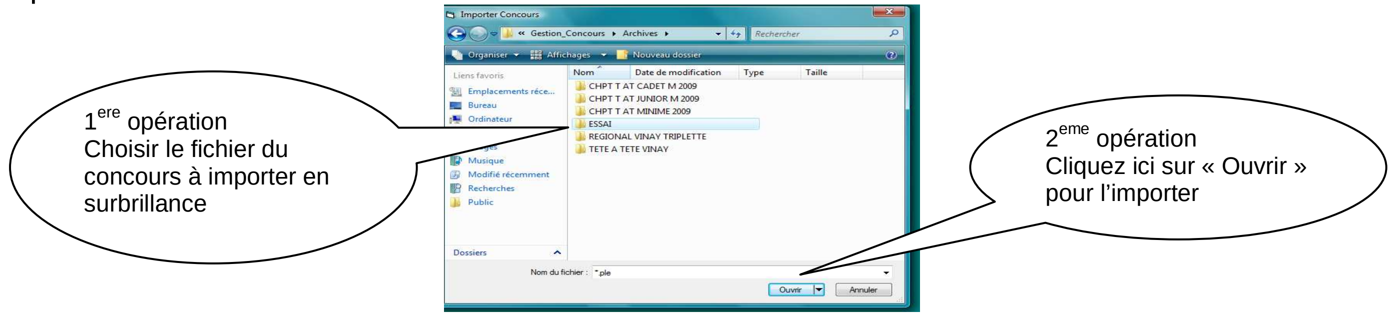
- Etape 1 :



4 – Sous menu « Importer »

Pour importer un concours (concours archivé ou sauvegardé) suivre les étapes suivantes

- Etape 1 :

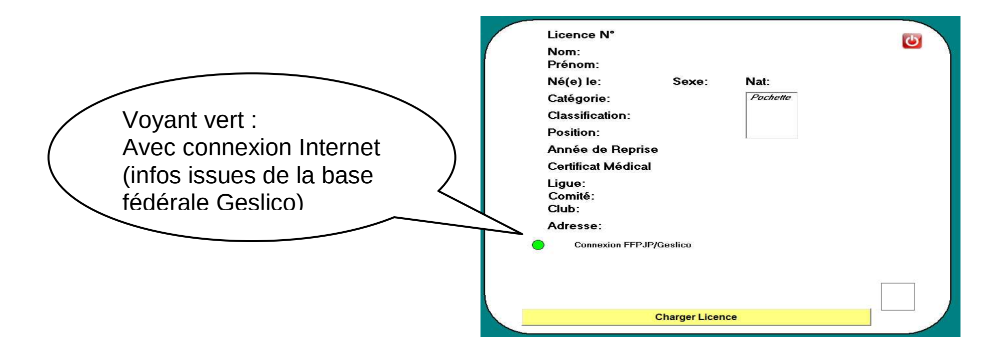


H. Le Menu = Lecteur Licence

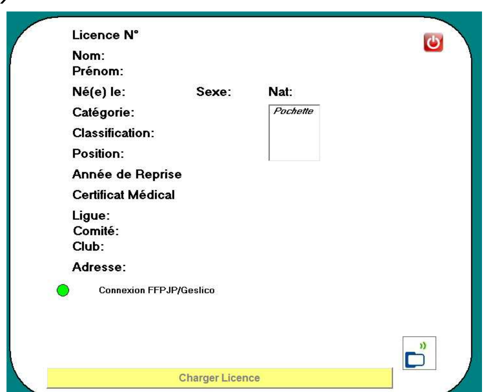


Permet de mettre à jour les cartes à puces des joueurs.
Deux possibilités nous sont offertes pour les mises à jour.

- Avec connexion Internet (les informations sont directement issues de la base fédérale de gestion des licences « Geslico ») l'écran suivant s'affiche :



1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »

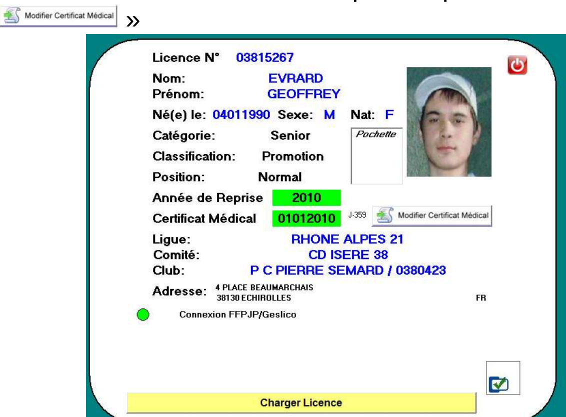


2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour et les modifications sont notifiées

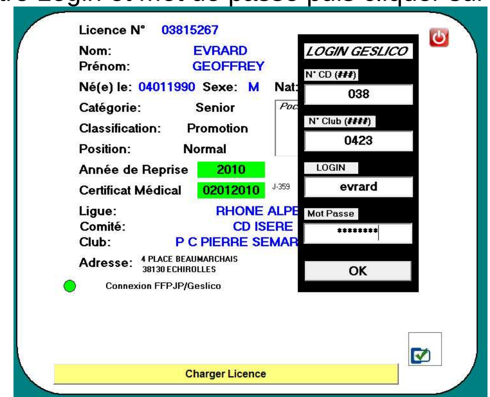


Modification de la date du « Certificat Médical » (par personne assermentée uniquement)

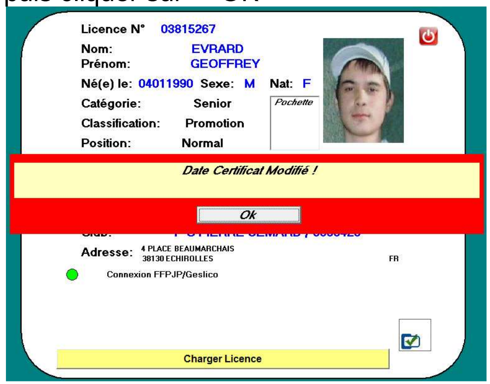
1- Modifier la date du Certificat puis cliquer sur « Modifier Certificat Médical »

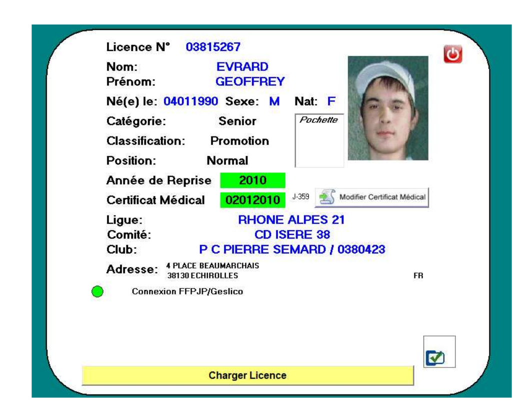


2- Une fenêtre apparaît, renseigner votre N° de CD, N° de Club, votre Login et mot de passe puis cliquer sur « OK »

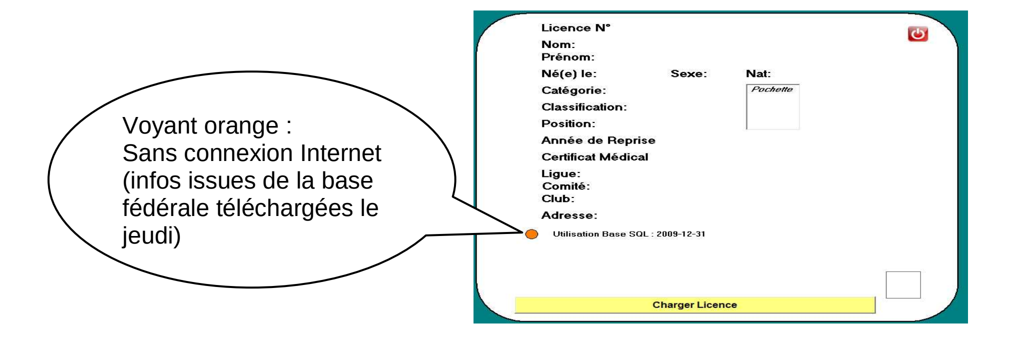


3- Une fenêtre apparaît pour vous indiquer que la date est modifiée puis cliquer sur « OK »

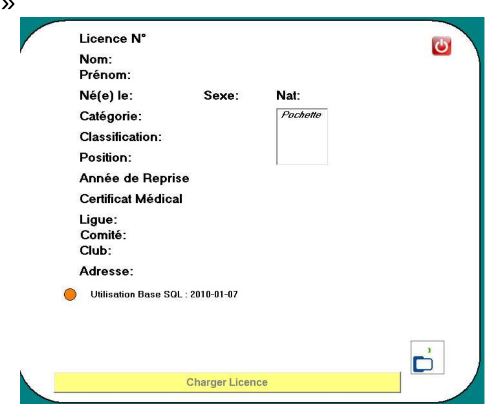




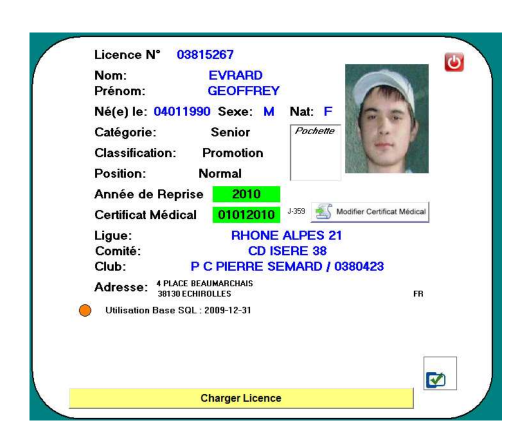
- Sans connexion Internet (les informations sont issues de la base fédérale mise à jour le jeudi disponible au téléchargement) l'écran suivant s'affiche :



1- Placer la carte sur le lecteur et cliquer sur « Charger Licence »



2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour

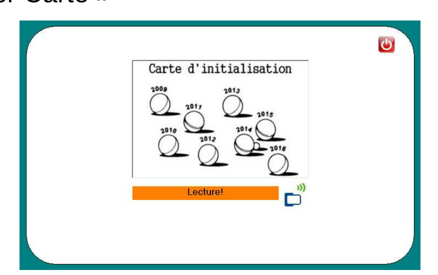


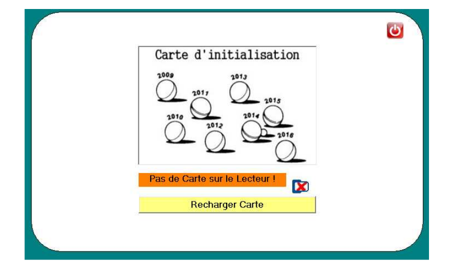
I. Le Menu = Carte Initialisation 

Il est important que votre ordinateur (sur lequel vous effectuez cette manœuvre) soit à jour de l'année en cours, **donc vérifier tout en bas à droite de l'écran si la date affiche 1 janvier 2010 ou supérieure** (important : si cette date n'est pas à jour l'initialisation de votre carte ne sera pas valable pour l'année réelle en cours)

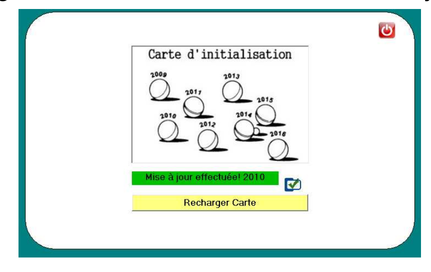
Brancher le lecteur à carte sur votre ordinateur, le voyant est en couleur rouge. Lancer le logiciel Gestion Concours (il vous demande avec carte lecteur répondez OUI), puis double clic sur l'icône du menu (en bas à droite) nommé « Carte Initialisation »

1- Ecran à l'ouverture dans le cas ou vous n'avez pas posé la carte d'initialisation sur le lecteur. Puis cliquer sur « Recharger Carte »





2- Le chargement effectué, la carte est mise à jour



Affichage dans le cas ou vous réinitialisez la carte plusieurs fois dans l'année.

